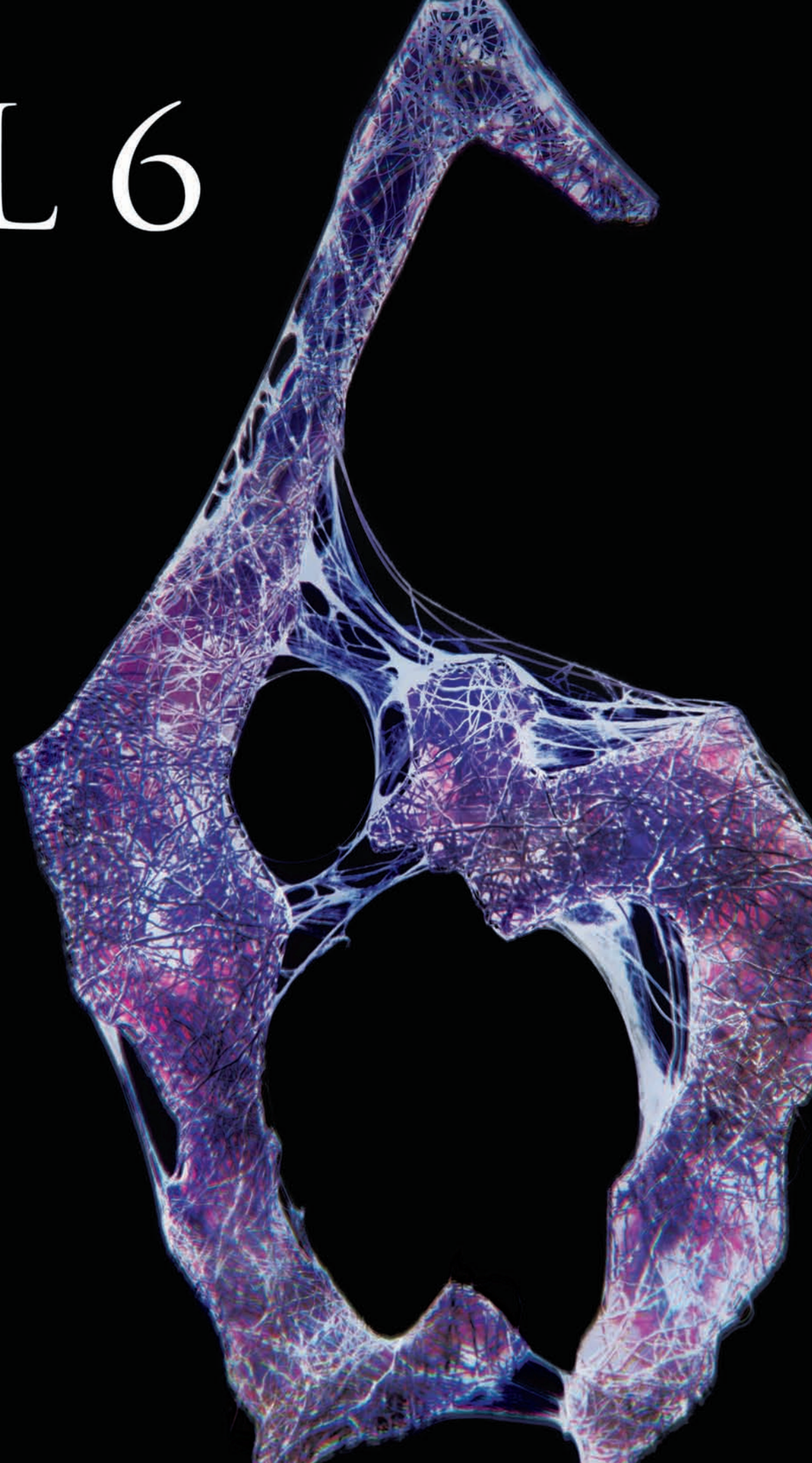
RESIDENT EVIL 6
ARTWORKS
KREATURENDESIGN

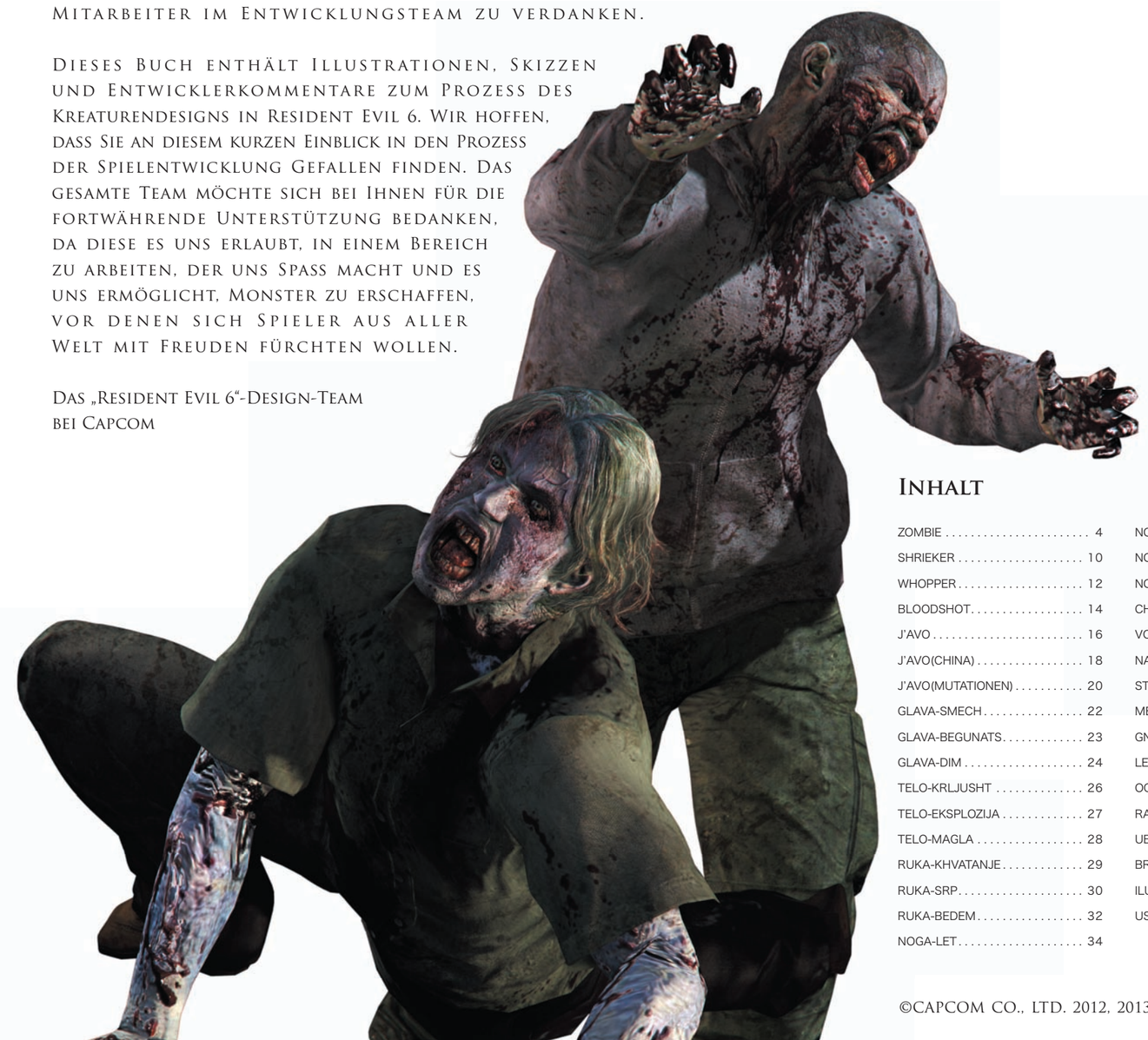


Ein gutes Kreaturendesign ist gleichzeitig grauenerregend und doch faszinierend; wir möchten instinktiv wegschauen, können jedoch nicht widerstehen, trotzdem einen Blick zu riskieren. Seitdem die Zombie-Hunde in Resident Evil erstmals lautstark den Bildschirm betraten, sind die Kreaturen ein unverzichtbarer Teil des „Resident Evil“-Erlebnisses und ein kultiger Bestandteil des Vermächtnisses der Reihe geworden.

In Resident Evil 6 entfesselt der C-Virus eine ganz neue Art biologischen Terrors. Deshalb haben wir lange und und hart daran gearbeitet, Monster zu erschaffen, die sich von allem unterscheiden, was man in Resident Evil oder irgendwo sonst bisher gesehen hat. Von Anfang an war das Grundkonzept des Gestaltungsprozesses die Veränderung. Es sind jedoch nicht bloss statische Designs, die skizziert, gezeichnet und dann auf den Bildschirm übertragen wurden; viele der Kreaturen verändern ihre Form unmittelbar vor Ihren Augen, während Sie spielen. Manche von ihnen mutieren sogar als Reaktion auf Ihre Angriffe. Es ist ausserordentlich spannend, zu sehen, wie unsere Arbeit in solch dynamischer Form im fertigen Spiel Gestalt annimmt. Dies haben wir den Bemühungen unserer Mitarbeiter im Entwicklungsteam zu verdanken.

Dieses Buch enthält Illustrationen, Skizzen und Entwicklerkommentare zum Prozess des Kreaturendesigns in Resident Evil 6. Wir hoffen, dass Sie an diesem kurzen Einblick in den Prozess der Spielentwicklung Gefallen finden. Das gesamte Team möchte sich bei Ihnen für die fortwährende Unterstützung bedanken, da diese es uns erlaubt, in einem Bereich zu arbeiten, der uns Spass macht und es uns ermöglicht, Monster zu erschaffen, vor denen sich Spieler aus aller Welt mit Freuden fürchten wollen.

Das „Resident Evil 6“-Design-Team
bei Capcom



Inhalt

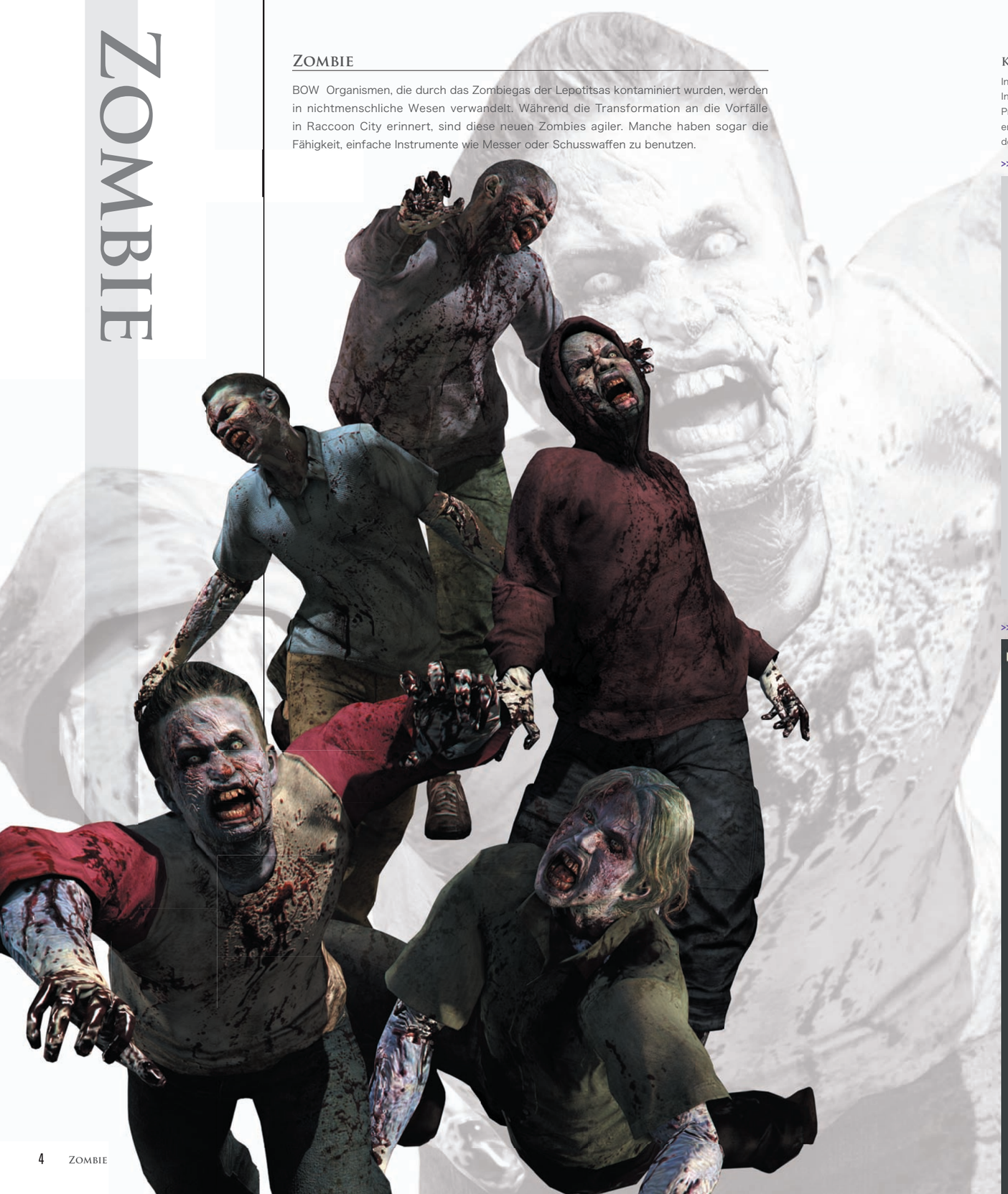
ZOMBIE 4
SHRIEKER 10
WHOPPER 12
BLOODSHOT 14
J'AVO 16
J'AVO(CHINA) 18
J'AVO(MUTATIONEN) 20
GLAVA-SMECH 22
GLAVA-BEGUNATS 23
GLAVA-DIM 24
TELO-KRLJUSHT 26
TELO-EKSPLOZIJA 27
TELO-MAGLA 28
RUKA-KHVATANJE 29
RUKA-SRP 30
RUKA-BEDEM 32
NOGA-LET 34
NOGA-OKLOP 35
NOGA-TRCHANJE 36
NOGA-SKAKANJE 37
CHRYSALID 38
VOLLSTÄNDIGE MUTATIONEN 40
NAPAD 40
STRELATS 42
MESETS 44
GNEZDO 47
LEPOTITSA 48
OGROMAN 50
RASKLAPANJE 52
UBISTVO 54
BRZAK 56
ILUZIJA 58
USTANAK 60

©CAPCOM CO., LTD. 2012, 2013 ALL RIGHTS RESERVED.

ZOMBIE

Zombie

BOW Organismen, die durch das Zombiegas der Lepotitsas kontaminiert wurden, werden in nichtmenschliche Wesen verwandelt. Während die Transformation an die Vorfälle in Raccoon City erinnert, sind diese neuen Zombies agiler. Manche haben sogar die Fähigkeit, einfache Instrumente wie Messer oder Schusswaffen zu benutzen.



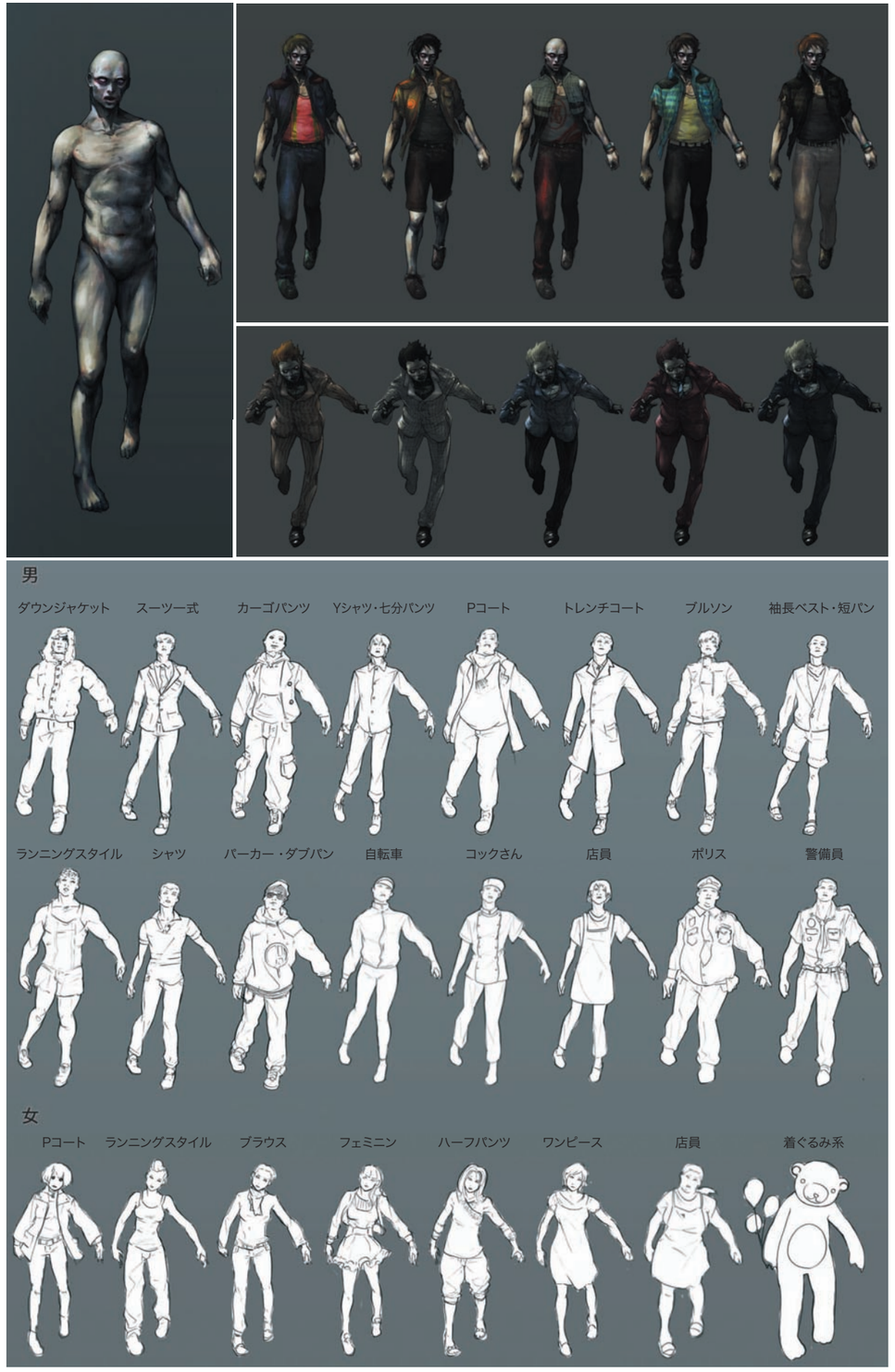
Kommentar des Designers

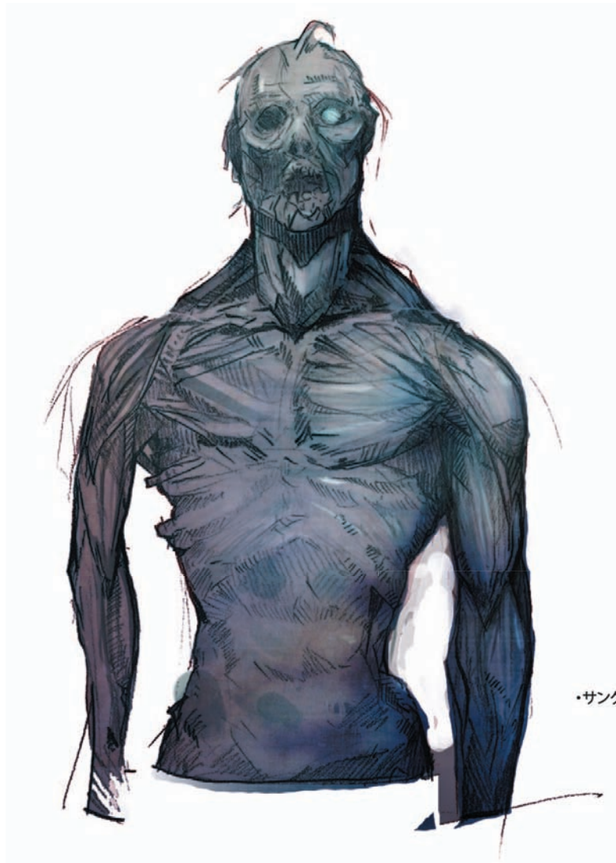
In Resident Evil 6 wird man durch das Inhalieren eines Gases in einen Zombie verwandelt. In den vorangegangen Spielen wurde man dagegen durch einen Biss zum Zombie. Der Prozess der Verwandlung in einen Zombie lässt die Haut austrocknen und aufbrechen. So erhalten wir eine klare Trennung zwischen der trockenen Außenhaut und dem verrottenden Blut und den Körperflüssigkeiten, die man durch die Risse sickern sehen kann. 【Fukui】

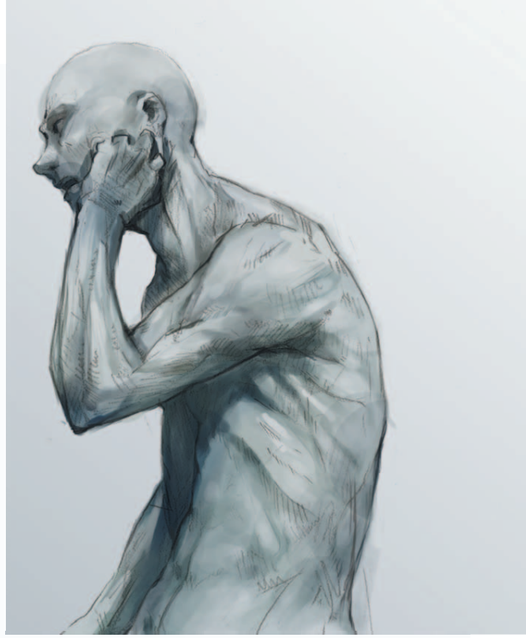
>> Endgültiges Design

>> Design-Vorschlag (Adam Benford)

>> Design-Vorschlag 1



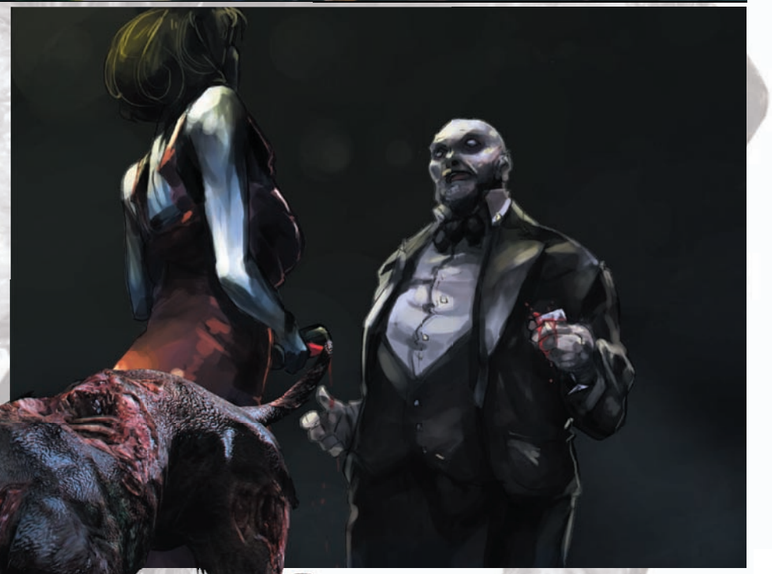




Kommentar des Designers

Beim Spieldesign haben wir darauf geachtet, dass wir den Charakteren eine lokale Identität verleihen und das Gefühl vermitteln, dass sie ein echtes Leben hatten, bevor sie dem Gas ausgesetzt wurden. Jeder Zombie wurde so gestaltet, dass er eine Identität erhält. Seine Kleidung verrät, was er gemacht oder wie ergelebt hat.【Fukui】

>> Konzeptzeichnungen



Zombie-Hund C

Ein Hund, der vom Zombiegas der Lepotitsas befallen wurde. Genau wie beim Menschen werden ihre Augen weiß und trüb. Ihre Körper verfallen, bis die Knochen sichtbar werden. Das „C" in ihrem Namen verweist auf den C-Virus.

Kommentar des Designers

Für viele Leute sind die Zombie-Hunde ein Wahrzeichen der „Resident Evil"-Serie. Wir wollten die Zombie-Hunde unglaublich gern wieder mit in diesem Spiel haben. Obwohl es eine andere Spezies ist, basieren viele Details auf dem Design der ursprünglichen Zombie-Hunde, wie etwa der verwesende Körper oder die Sichtbarkeit der inneren Organe.【Fukui】

Begrabener Zombie

Der Körper dieser Zombie-Variante ist vertrocknet, weil er mumifiziert wurde. Es handelt sich um Leichen aus der Tall-Oaks-Kathedrale und den Katakomben darunter, die durch den C-Virus wieder zum Leben erweckt wurden. Diese Zombie-Gruppe besteht neben den Leichen, die schon lange begraben waren, aus solchen, an denen Experimente durchgeführt wurden. Manche tragen noch die Rüstung, in der sie begraben wurden.

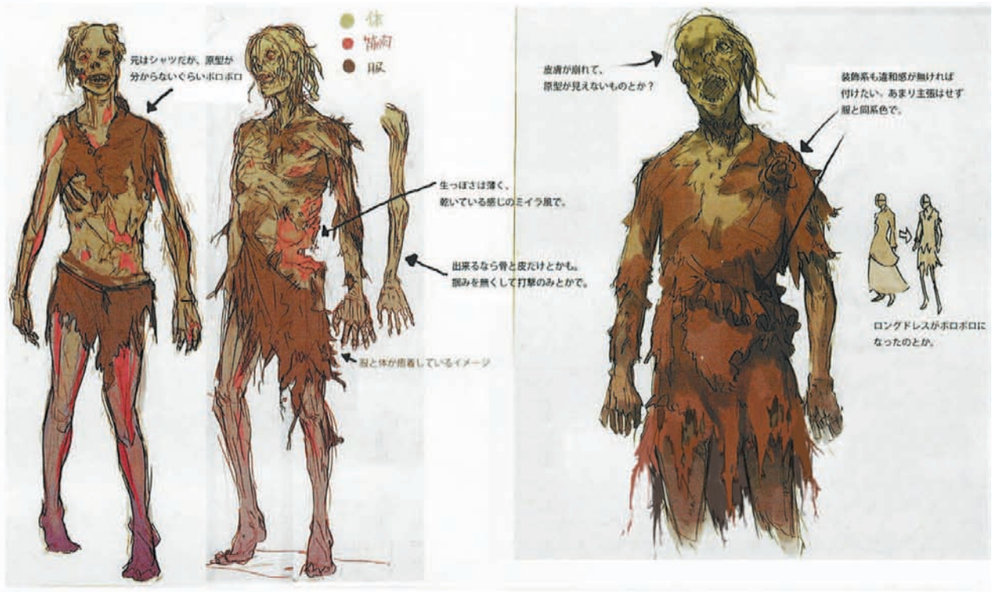
Kommentar des Designers

Dieses neue Zombie-Design begann als einfache Mumie, die auf dem Friedhof auferstanden ist. Wir wollten aber, dass es besser zu Resident Evil 6 passt. Also ließen wir die Haut durch den C-Virus trocken und rissig werden, sodass die feuchte Muskelstruktur darunter sichtbar wird.【Nakaoka】

>> Design-Vorschlag

>> Endgültiges Design

>> Details



Shrieker

Ein Zombie, dessen Kehle durch den Virus stark vergrößert ist. Sie geben Laute von sich, die andere Zombies in Erregung versetzen. Die Geräusche der Shrieker veranlassen die Zombies dazu, sich zu versammeln und gewalttätig zu werden. Shrieker lassen außerdem ein entsetzliches Geheul erklingen, bevor sie sterben. Deshalb muss man aufpassen, wenn man sie tötet.

>> Endgültiges Design

>> Darstellung der Kehle

Kommentar des Designers

Wir entwickelten gerade einen Zombie, der herumschreit und andere Zombies versammelt, und so kam uns die Idee mit der übergroßen Kehle. Wir hatten verschiedene Vorschläge für das Muster der Risse, die sich um seine Kehle gebildet haben. Nachdem wir viele Modelle getestet hatten, kamen wir zu einer endgültigen Entscheidung. Am Ende wählten wir die Grafik mit der besten Kombination aus Aussehen und Wiedererkennungswert.【Takano】

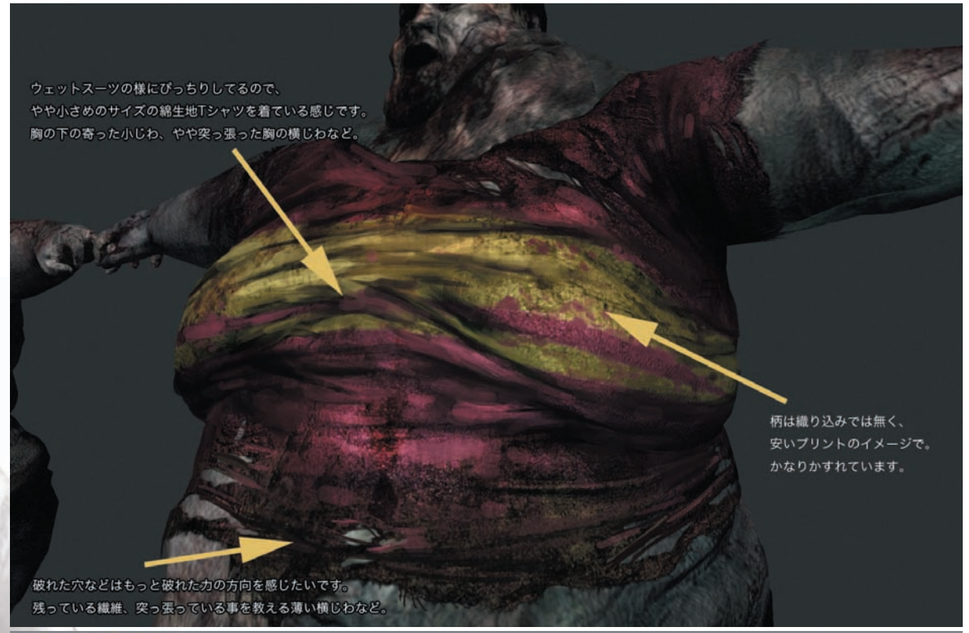
>> Design-Vorschlag

Whopper

Ein riesiger Zombie, der über zwei Meter groß ist. Dass er ein Zombie wurde, hat ihn noch stärker gemacht als vorher. Jetzt kann er sogar Busse mit Leichtigkeit hochheben. Dieser Zombie ist außerdem sehr widerstandsfähig und benötigt so einige Treffer mit der Schrotflinte, um aufgehalten zu werden. Sein hohes Gewicht bringt ihn allerdings gelegentlich auch dem Gleichgewicht, sodass er beim Laufen manchmal umherwankt.

>> Endgültiges Design

>> Details



>> Design-Vorschlag

Kommentar des Designers

In vorherigen Serienteilen waren die großen Zombies gut gebaut und muskulös, fast wie Wrestler. Dieses Mal machten wir den Zombie fett. Er schöpft Kraft und Geschwindigkeit aus dem Virus, der ihn infiziert hat.【Nakaoka】

Bloodshot

Ein Zombie, dessen Muskelstruktur sich nach außen gedreht hat, sodass er noch aggressiver ist als die gewöhnlichen Zombies. Den Merkmalen ihrer Verwandlung nach zu urteilen, scheinen diese Zombies noch stärker vom C-Virus befallen zu sein. Aber niemand kennt die Wahrheit. Sie sind körperlich stärker als die gewöhnlichen Zombies, bewegen sich geschickter und können ihre Ziele ohne Mühe anspringen.

>> Endgültiges Design

Kommentar des Designers

Als wir einen mächtigeren Zombie entwickeln wollten, hatten wir zuerst die Idee für einen Zombie, dessen Kopf gespalten und dessen Körper dadurch mit Blut bedeckt wurde. Aber als wir ihn zeichneten, wurde uns gesagt, das sei etwas zu blutig. Wir nahmen also den Licker aus den vorherigen Spielen und ließen ihn auf zwei Beinen laufen, um ihm ein noch monströseres Aussehen zu verleihen. 【Nakaoka】

>> Details 1

Kommentar des Designers

Es wird zu blutig, wenn man es realistisch darstellt, aber es ist auch kein Zombie mehr, wenn man es in ein echtes Monster verwandelt. Das Entwerfen dieses Zombies war sehr schwierig und ich erinnere mich, dass wir ihn oft umgestalten mussten. Dieser Zombie benötigte zudem einige Wiederholungen bei den Modellen. 【Nakaoka】

J'AVO

J'avo (Osteuropa)

J'avo waren Menschen, die dem C-Virus ausgesetzt wurden. Ihre Existenz wurde während des Bürgerkriegs in Edonia bestätigt. Sie besitzen zahlreiche Augen auf ihrem Gesicht und sind nicht in der Lage zu denken oder Schmerzen zu verarbeiten, wodurch sie übermenschliche Leistungen vollbringen können. Sie scheinen sich auch eine hohe Intelligenz zu bewahren und sind nicht nur in der Lage, Waffen zu benutzen, sondern koordinieren auch ihre Bewegungen innerhalb ihrer Gruppen.

>> 決定稿

Kommentar des Designers

Wir begannen mit dem Schlüsselwort „Schwarze Tränen", fügten aber stattdessen weitere Augen im Gesicht hinzu. Ich denke, es erinnert an die Augen von Insekten, was für diese Charaktere sehr gut funktioniert.【Takano】

J'avo (China)

6 Monate nach dem Bürgerkrieg in Edonia tauchten die J'avo nach einem biologischen Terroranschlag in China wieder auf. Während ihre Eigenschaften denen ihrer osteuropäischen Verwandten ähneln, trägt diese Gruppe Masken zur Tarnung, wodurch sie sehr schwer zu entdecken sind. Viele von ihnen führen außerdem chinesische Schwerter, was sie tödlich im Nahkampf macht.

>> Endgültiges Design

>> Design-Vorschlag

Kommentar des Designers

Da die Geschichte in China spielt, haben wir sie entworfen, bevor wir die osteuropäische Version fertiggestellt hatten. Anfangs waren die Masken detaillierter und mit Ornamenten versehen, aber dann haben wir uns für ein einfacheres Design entschieden, damit sie auffallen und auf größere Entfernung im Spiel zu erkennen sind. Wir hatten ihnen auch ursprünglich rote Tücher und Kleidung zum Tragen gegeben, um ihnen einen Hauch vonUniformität zu verleihen.【Takano】

J'AVO(MUTATIONEN)

Glava-Sluz

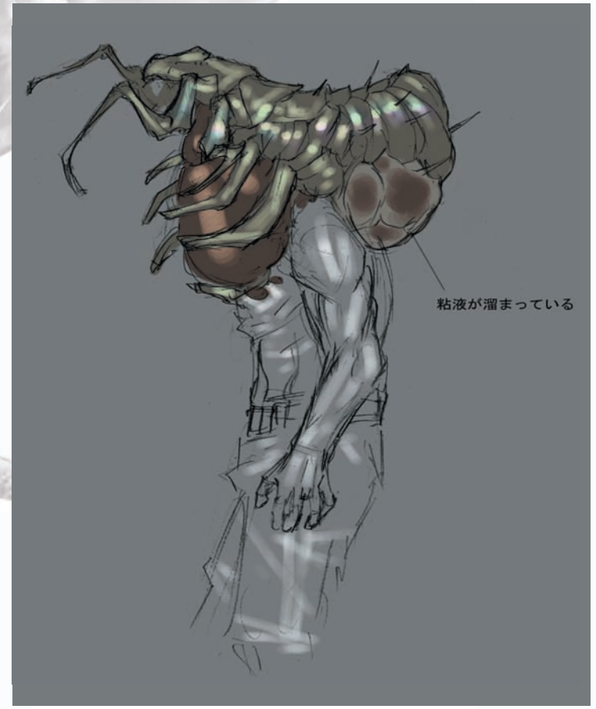
Nachdem es Schaden genommen hat, ist sein Kopf deformiert und vergrößert nachgewachsen. Der geschwollene Teil am Rücken enthält eine klebrige Flüssigkeit. Sie können diese Flüssigkeit auf ein Opfer spucken, um es zu fangen und seine Bewegungen einzuschränken. Die Flüssigkeit selbst verursacht keinen Schaden, aber ihre Zähigkeit hält den Spieler an Ort und Stelle fest, was ihn zum Hauptziel für alle Monster um sich herum macht.

Kommentar des Designers

Wir haben uns von Seidenraupen und Buchen-Zahnspinnern inspirieren lassen, die eine Flüssigkeit ausspucken, die in ihrem Körper gelagert wird. Dieses Monster wurde gegen Ende des Design-Prozesses fertiggestellt. Ich denke, dass es hinreichend abstoßend geworden ist. 【Takano】

>> Endgültiges Design

>> Design-Vorschlag



>> Rohskizzen

Glava-Smech

Sein Kiefer ist ähnlich den Zangen eines Hirschkäfers gewachsen. Damit kann er ein Opfer greifen und zerquetschen. Sogar starke Agenten und Spezialkräfte können nicht ohne erheblichen Schaden davonkommen, wenn sie von dem Kiefer gepackt werden. Ein so gewaltiger Kopf jedoch resultiert darin, dass ihre Bewegungen relativ langsam sind.

>> Endgültiges Design

>> Rohskizzen

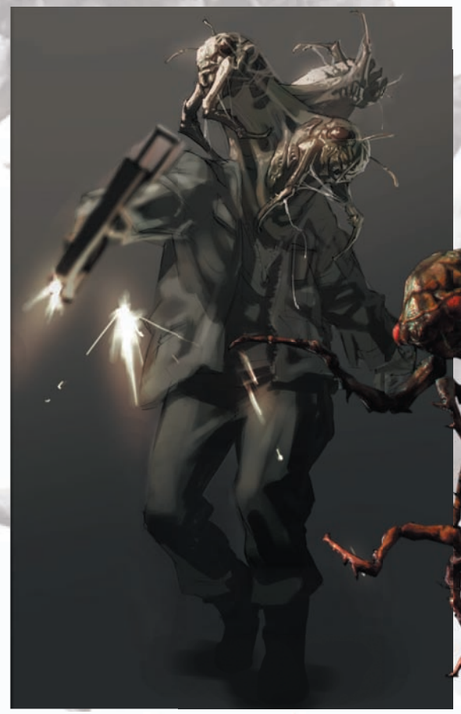
Kommentar des Designers

Wir wollten, dass das visuelle Design schlichtweg aussagt: „Diesem Typen zu nah zu kommen, ist gefährlich." Seine Schwäche ist der Mittelteil des Kopfes, wo man etwas sehen kann, das wie ein Schädel aussieht. Wir haben dieses Detail hinzugefügt, damit es das Aussehen eines mutierten Kopfes bewahrt.【Takano】

Glava-Begunats

Der Kopf dieses Monsters ist in drei Teile aufgeteilt, von denen jeder wie eine Heuschreckenlarve aussieht. Jeder Kopf denkt selbstständig und kann unabhängig von den anderen handeln. Da er buchstäblich mehrere Verstände hat, ist der Körper oft verwirrt und kann nicht kontrolliert werden, weshalb er willkürlich Waffen schwingt und herumballert. Der einzige Weg es aufzuhalten, ist, es zu töten.

>> Endgültiges Design



>> Details

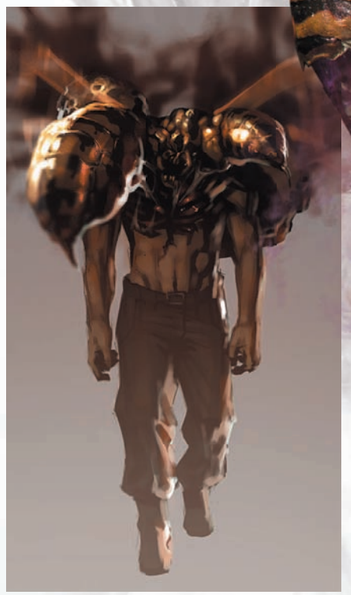
Kommentar des Designers

Dieses Monster hat einen Körper, der außer Kontrolle geraten ist. Jede Heuschrecke hat ihren eigenen Verstand, und man sieht, dass sie unabhängig voneinander denken, sodass man den Eindruck von Unberechenbarkeit bekommt.【Takano】

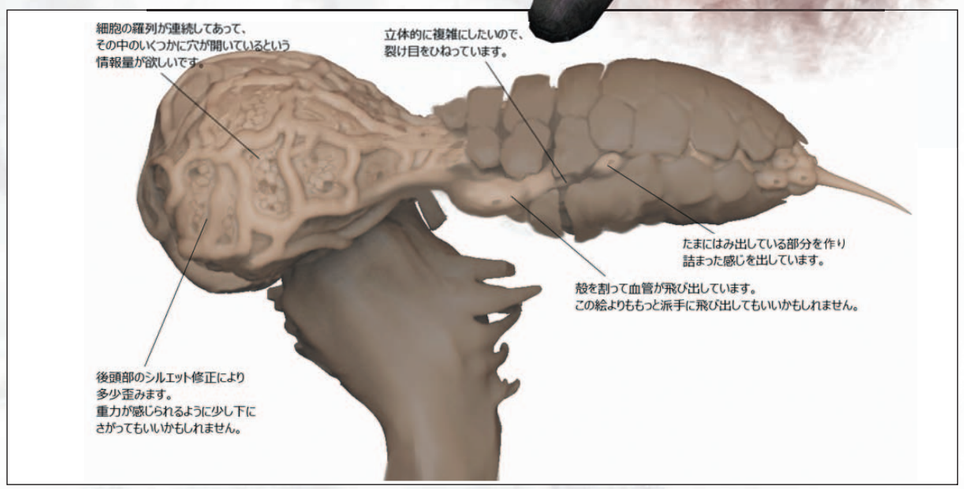
Glava-Dim

Der Kopf hat sich in etwas verwandelt, das wie zwei Bienen aussieht. Es kann Rauchbomben aus den Spitzen der Bienenhinterteile abfeuern. Der ausgestoßene Rauch wird durch Flügelschläge verbreitet. Dadurch wird die Sicht verschlechtert und der Feind verwirrt. Diese Kreatur spielt für die anderen J'avo im Kampf eine unterstützende Rolle.

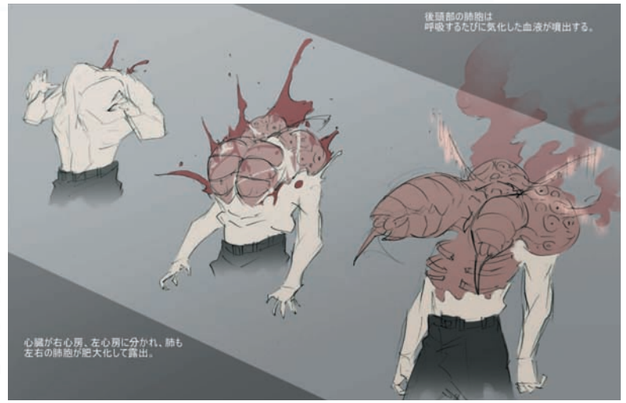
>> Endgültiges Design



>> Details 1



>> Details 2



Kommentar des Designers

Das Motiv ist eine Biene, was ziemlich offensichtlich ist. Die beiden Bienenstachel sind eigentlich die Lunge und das Herz, die mutiert sind. Es kann Rauchbomben abschießen, die eigentlich Blutpakete sind. Wenn sie explodieren, verdampft das Blut und verursacht den Nebel.【Takano】

Telo-Krljusht

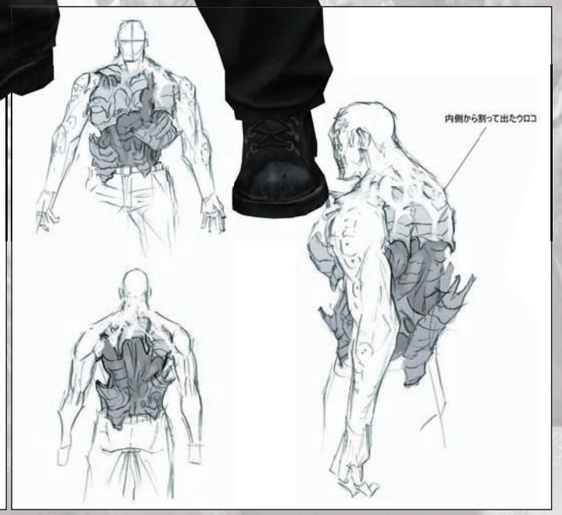
Eine Kreatur, die versucht hat, ihren verletzten Körper mit von innen herauswachsenden „Schuppen“ zu heilen. Diese Schuppen sind so hart, dass sie Handwaffen und Kugeln abwehren können. Obwohl es ihr an speziellen Angriffen fehlt, weil keine weiteren Teile des Körpers mutiert sind, ist sie aufgrund der Abwehrfähigkeiten ein ernst zu nehmender Gegner.

Kommentar des Designers

Wir haben sie während der Entwicklung „Unbezwingbare Körper“ genannt. Die Vorlage für das Mutationsdesign waren Seeläuse. Die Mutation ist ziemlich harmlos, weshalb sie visuell nicht so beeindruckend ist wie die anderen Kreaturen, aber die Modelle sind sehr detailliert. Wenn Sie die Gelegenheit haben, sollten Sie im Spiel einen genaueren Blick auf sie werfen.【Takano】

>> Endgültiges Design

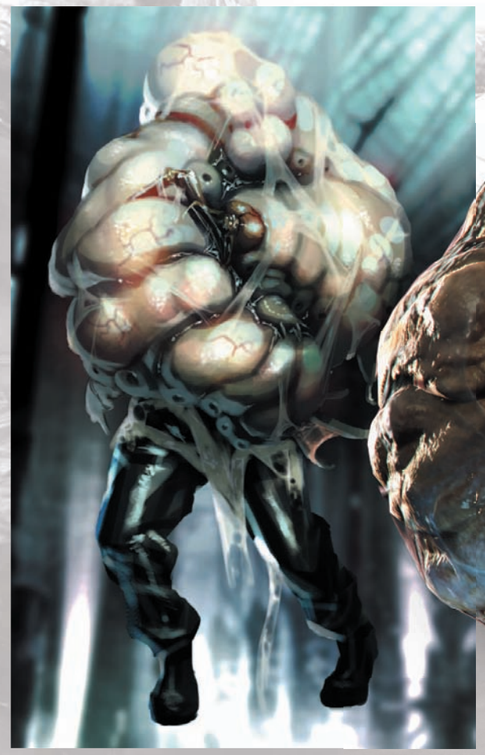
>> Details



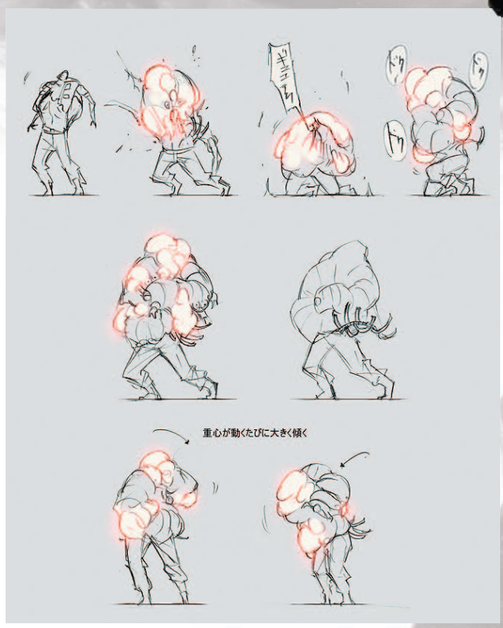
Telo-Eksplozija

Der Oberkörper dieser Kreatur ist zu etwas mutiert, das einer Gruppe aneinandergebundener Würmer ähnelt. Wenn sie Schaden erleidet, explodiert sie und verwüstet einen großen Bereich um sich herum. Im Vergleich zu dem angeschwollenen Oberkörper ist der Unterkörper unverändert geblieben, was zu einer schlechten Balance führt. Deshalb wackeln diese Kreaturen gelegentlich, auch, wenn sie sich auf ein Ziel zubewegen.

>> Endgültiges Design



>> Details



>> Design-Vorschlag

Kommentar des Designers

Wir haben sie „Bombenmutationen“ genannt. Die Vorlage für das Design waren die Larven von Hirschkäfern. Zunächst haben wir nur die Bäuche der Larven kreiert, aber dann haben wir uns dafür entschieden, sie vollständig von allen Seiten mit einzubinden. Also haben wir die weichen Körper aus allen Richtungen sichtbar gemacht. Das Design selbst ist sehr einfach, also haben wir sehr viel Wert auf die Textur und die Bewegungen gelegt.【Takano】

Telo-Magla

Dieser Kreatur sind mottenähnliche Flügel an der Vorderseite des Körpers gewachsen, und sie versprüht einen giftigen Nebel, wenn sie mit ihren Flügeln schlägt. Obwohl der giftige Nebel nicht tödlich ist, raubt er den Opfern die Sicht, was es sehr schwierig macht, einen Angriff zu überleben. Im Gegensatz zu den anderen Transformationen verwandelt sich diese Kreatur in ihren Normalzustand vor der Mutation zurück, sobald sie ihren giftigen Nebel ausgestoßen hat.

Kommentar des Designers

Die Vorlage war eine Motte. Diese Kreatur versucht, ihre Opfer zu blenden, ähnlich wie beim Glava-Dim. In diesem Spiel werden viele verschiedenfarbige Gase ausgestoßen. Hinter ihnen steckt immer ein eigener Zweck oder Effekt. Wir hätten es gerne, dass die Leute diese Details wahrnehmen. Weil diese Kreatur Pollen versprüht, haben wir das Gas gelblich gefärbt.【Takano】

>> Endgültiges Design

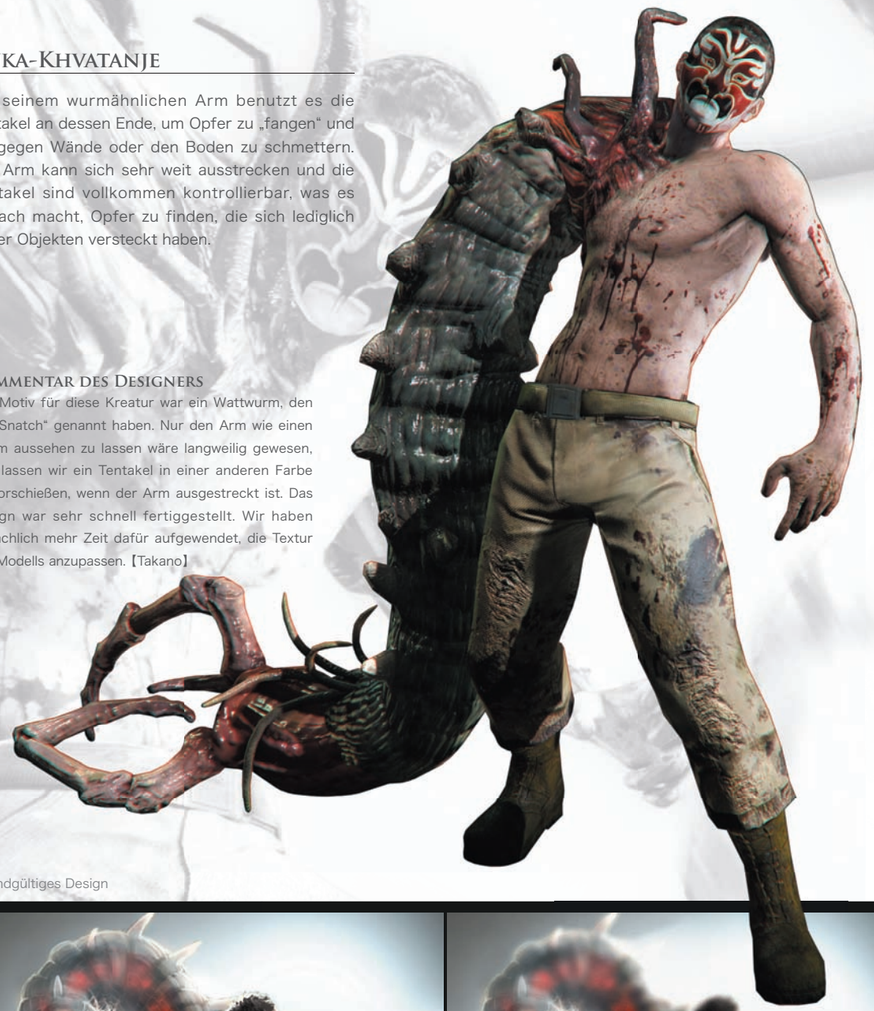
>> Rohskizzen

Ruka-Khvatanje

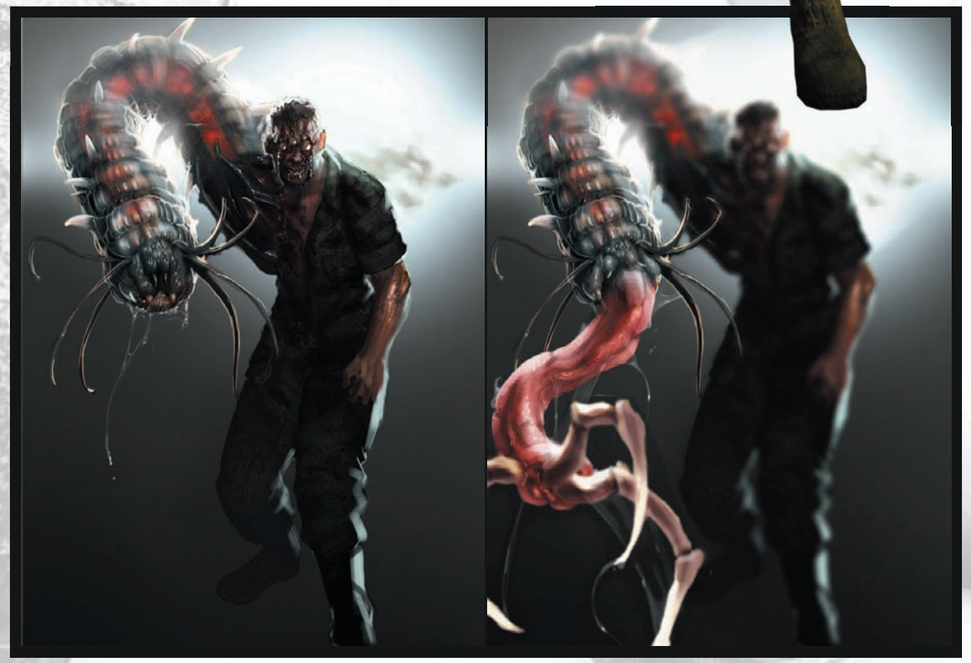
Mit seinem wurmähnlichen Arm benutzt es die Tentakel an dessen Ende, um Opfer zu „fangen“ und sie gegen Wände oder den Boden zu schmettern. Der Arm kann sich sehr weit ausstrecken und die Tentakel sind vollkommen kontrollierbar, was es einfach macht, Opfer zu finden, die sich lediglich hinter Objekten versteckt haben.

Kommentar des Designers

Das Motiv für diese Kreatur war ein Wattwurm, den wir „Snatch“ genannt haben. Nur den Arm wie einen Wurm aussehen zu lassen wäre langweilig gewesen, also lassen wir ein Tentakel in einer anderen Farbe hervorschießen, wenn der Arm ausgestreckt ist. Das Design war sehr schnell fertiggestellt. Wir haben tatsächlich mehr Zeit dafür aufgewendet, die Textur des Modells anzupassen.【Takano】

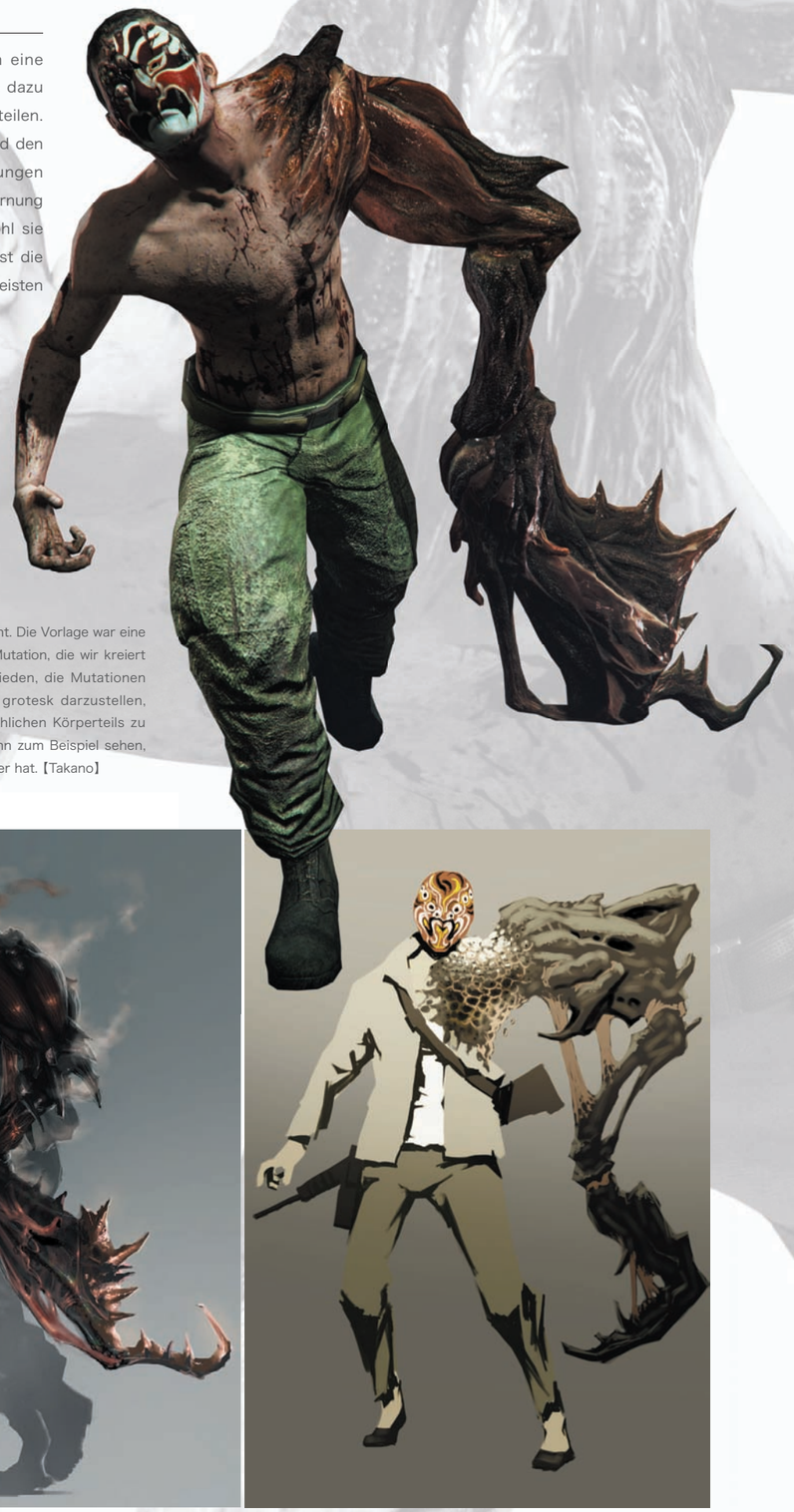


>> Endgültiges Design



Ruka-Srp

Der verletzte Arm hat sich in eine scharfe Sichel verwandelt, die dazu verwendet wird, Feinde zu zerteilen. Diese Sichel reicht sehr weit und den übertriebenen Schwingbewegungen kann man auch aus weiter Entfernung nur schwer ausweichen. Obwohl sie an vielen Stellen gebogen ist, ist die Sichel sehr hart und kann die meisten Angriffe abwehren.



Kommentar des Designers

Wir haben sie „Sichelmutation" genannt. Die Vorlage war eine Gottesanbeterin. Das war die erste Mutation, die wir kreiert haben. Wir haben uns dazu entschieden, die Mutationen nicht einfach nur übertrieben und grotesk darzustellen, sondern auch einen Teil des menschlichen Körperteils zu erhalten, der ersetzt wurde. Man kann zum Beispiel sehen, dass die Sichel der Kreatur noch Finger hat.【Takano】

>> Endgültiges Design

>> Rohskizzen

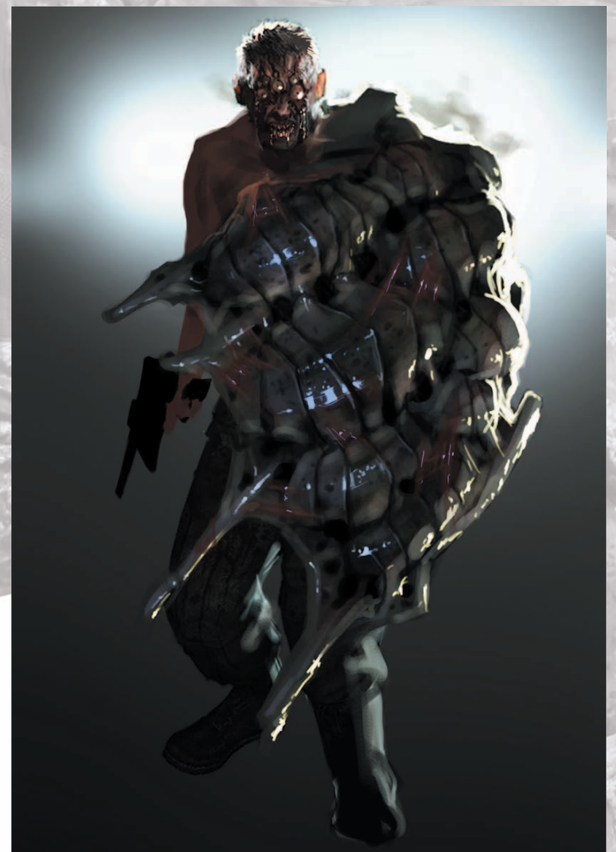
Ruka-Bedem

Der Arm dieses Monsters hat sich in einen großen Schild verwandelt und kann als schützende „Wand“ gegen sämtliche Kugeln benutzt werden, die in seine Richtung abgefeuert werden. Es kann auch mit seinem Schild in Position nach vorne stürmen, um seinen Gegnern einen mächtigen Schlag zu verpassen. Es ist nicht ratsam, sich diesem Monster frontal zu nähern.

Kommentar des Designers

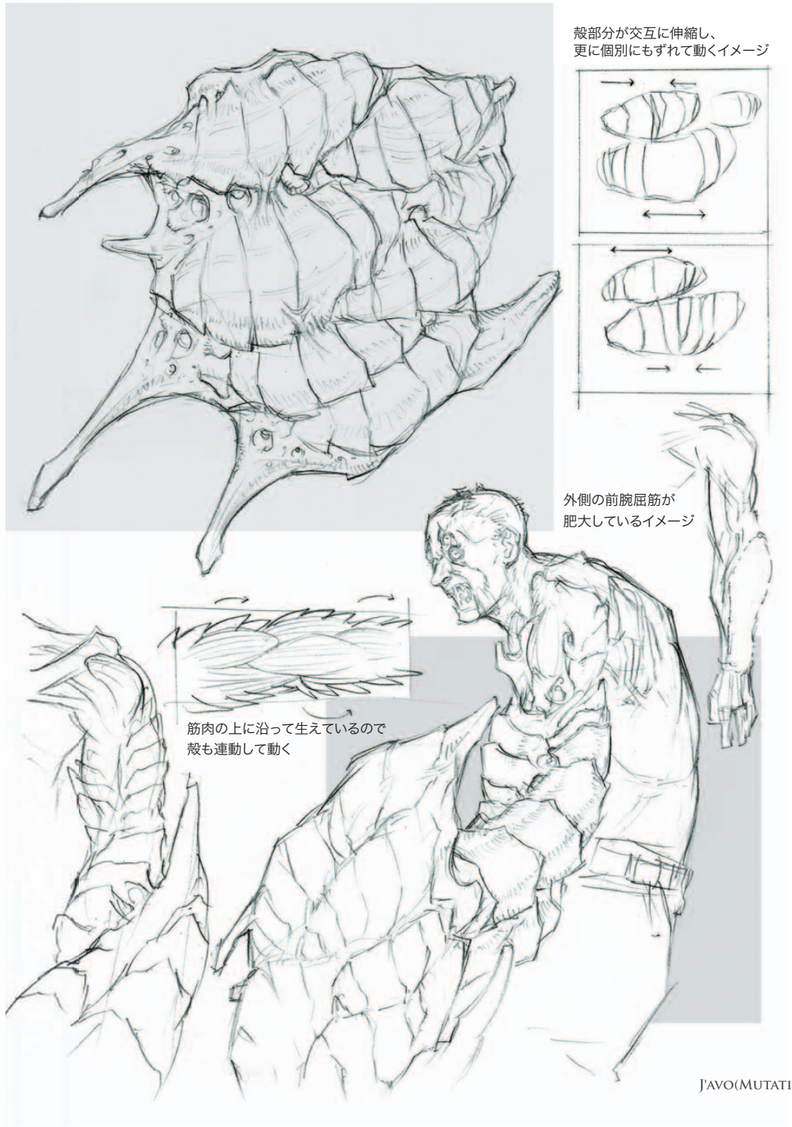
Wir haben es die „Schildmutation“ genannt und haben an jedem Ende des Arms etwas hinzugefügt, das wie Finger aussieht. Wir haben uns früh dafür entschieden, Seeläuse zum Vorbild zu nehmen, hatten allerdings Probleme damit, wie der Arm zu einem großen Schild mutieren sollte und wie es die Glaubwürdigkeit eines organischen Wesens beibehalten kann.【Takano】

>> Endgültiges Design



>> Details 1

>> Details 2



Noga-Let

Die Beine dieses Monsters sind zu etwas Ähnlichem wie den Flügeln eines Falters mutiert, die ihm erlauben, zu „fliegen“, während sein Körper kopfüber hängt. Seine Fähigkeit zu fliegen macht es unmöglich, es mit Nahkampfwaffen zu treffen. Die Flügel sind robuster, als sie erscheinen, und bieten eine hervorragende Verteidigung, was es schwer macht, ihm Schaden zuzufügen. Wenn man diese Monster ignoriert, werden sie unweigerlich von oben aus einem toten Winkel herabstürzen und einen tödlichen Schlag austeilen.

>> Endgültiges Design

Kommentar des Designers

Wir haben es die „Flugmutation“ genannt. Es ist vom Motiv her ähnlich wie der Telo-Magla, der auf einer Motte basiert. Um eine Thematik für die „Resident Evil“-Reihe zu wählen, können wir uns nicht einfach für etwas entscheiden, weil es neu ist oder noch nicht verwendet wurde. Wir wählen sehr sorgfältig ein Motiv aus, das etwas leicht Groteskes an sich hat.【Takano】

Noga-Oklop

Die Beine dieses Monsters sind in eine stahlharte Rüstung gepackt, was es fast unmöglich macht, ihnen körperlich zu schaden. Die mutierten Beine besitzen zudem große Stärke und sind in der Lage, menschliche Knochen mit einem einfachen Tritt zu zerschmettern. Es ist unmöglich, ihre Beine durch Schüsse außer Gefecht zu setzen. Daher ist es ratsam, sie aus größerer Entfernung zu bekämpfen.

>> Endgültiges Design

>> Rohskizzen

Kommentar des Designers

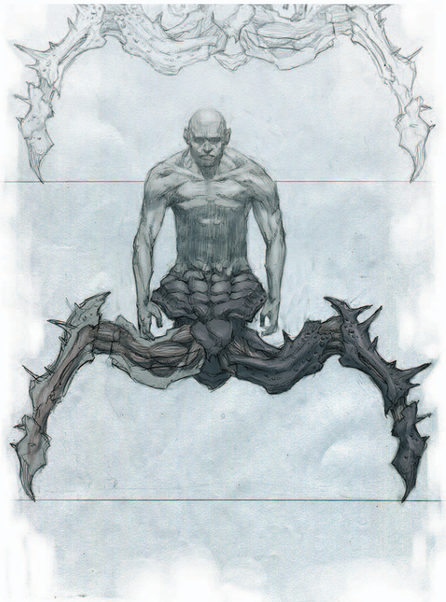
Die Beine, die wie die von Seeläusen gepanzert sind, sind asymmetrisch. Wir haben menschliche Beinteile eingebaut, was ihnen ein hübsches, abstoßendes Aussehen verleiht. Anfangs gaben wir den Beinen mehr Muskelkraft, aber das zusätzliche Gewicht verringerte den Spaß am Kampf mit ihnen. Wir machten sie leichter, und jetzt sind es agile Akrobaten, die von oben angreifen.【Takano】

Noga-Trchanje

Die spinnenähnlichen Beine erlauben dieser Kreatur, ungehindert an Wänden und Decken entlangzukrabbeln. Sie neigt dazu, sich an einem sicheren Ort zu verstecken und zu warten, bis sich das Opfer zeigt. Dann greift sie mit Guerillataktiken und aus dem toten Winkel an. Am tödlichsten ist sie in unwegsamen Gebäuden, in denen ihre Schnelligkeit zur Geltung kommt.

>> Endgültiges Design

>> Design-Vorschlag



Kommentar des Designers

Das verwendete Motiv ist ganz klar eine Spinne. In unseren anfänglichen Designs haben wir die Spinnenbeine aus dem unteren Teil des Zombies herauswachsen lassen. Wir hatten aber den Eindruck, dass das keinen ausreichenden Gruselfaktor hat. Also haben wir uns dazu entschlossen, den Oberkörper umgekehrt hängen zu lassen.【Takano】

Noga-Skakanje

Die Beine dieser Kreatur sind so mutiert, dass sie denen eines Grashüpfers gleichen und ihr die Fähigkeit geben, kraftvolle Sprünge durchzuführen. Sie kann einen Helikopter im Steigflug erreichen. Sie ist darin geübt, Opfer in einer Umgebung mit großen Höhenunterschieden zu fangen. Sie kann zwar ihre Sprungfähigkeiten nicht im Nahkampf einsetzen, aber sie kann mit Waffen umgehen, wodurch sie unter allen Umständen zu einer Gefahr wird.

>> Rohskizzen

>> Endgültiges Design

Kommentar des Designers

Dies haben wir die „Sprungmutation" genannt. Die Vorlage war ein Grashüpfer oder ein Floh. Zuerst waren die Beine klobiger, fast wie bei einem Roboter. Das sah aber nicht wie ein Insekt aus. Also haben wir das Design verfeinert und es schlanker gemacht. Wenn man genau hinsieht, kann man noch die menschliche Knochenstruktur erkennen.【Takano】

CHRYSALID

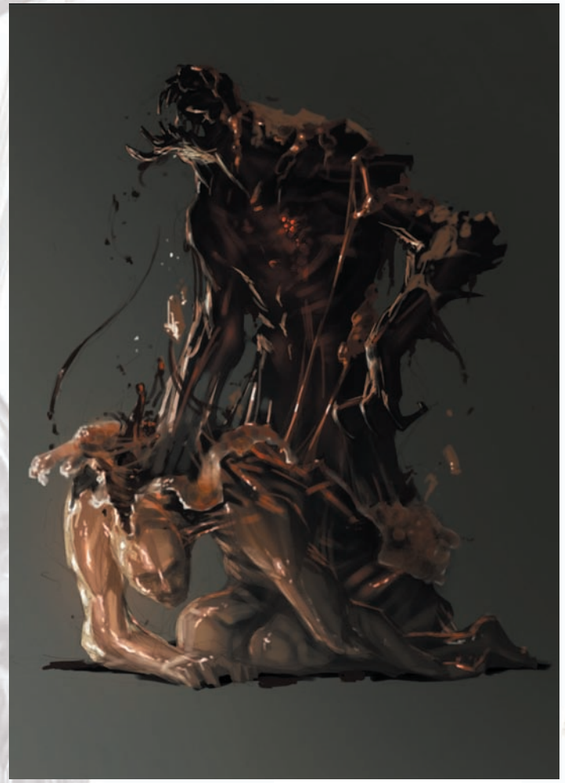
Wenn ein J'avo stark verletzt wird, wird der C-Virus in ihm sehr aktiv und umhüllt den Körper mit einer verstärkten Schale. Daraus entsteht der Kokon. In diese Schale arbeitet der C-Virus an Mutationen und dem Umbau der biologischen Struktur des Organismus. Sobald die Mutation abgeschlossen wurde, bricht das Wesen aus der Schale heraus.

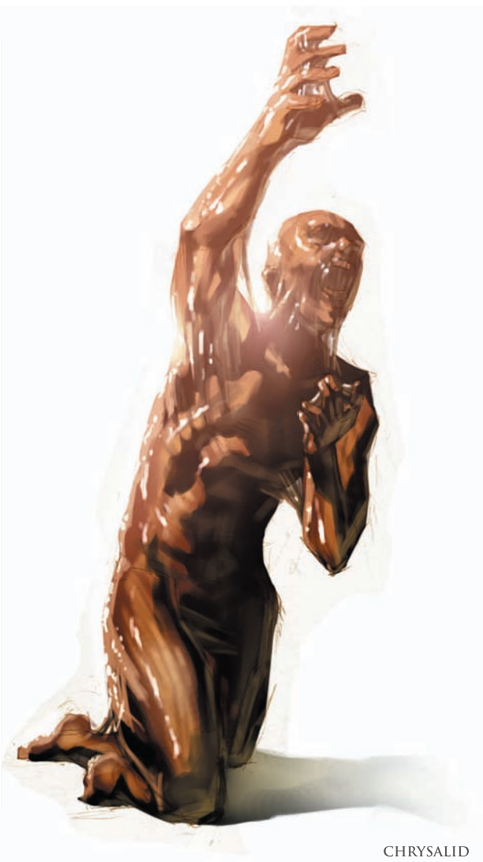
Kommentar des Designers

Wir verwendeten dieses Bild für den Hauptbildschirm, also repräsentiert diese Kreatur gewissermaßen Resident Evil 6. Das wird mit allen geschehen, die mit dem C-Virus infiziert wurden. Nach dieser Phase wird sich die Kreatur in eine vollständige Mutation verwandeln. Wir hatten Schwierigkeiten mit dem Prozess, der sie auf diese Stufe bringt.【Kuroyabu】

>> 決定稿

>> Design-Vorschlag

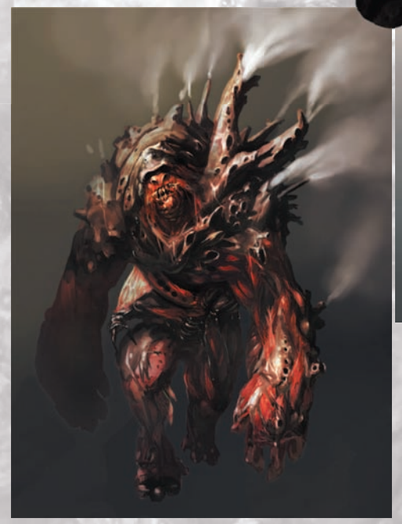


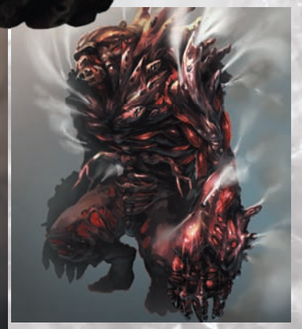


Napad

Diese Kreatur hat eine harte Außenhaut und ist sehr stark. Sie kann ihre Gegner rammen, um sie zu töten. Sie hebt oft ihre Arme und trommelt sich auf die Brust, wenn sie erregt ist, ähnlich wie ein Gorilla. Aus einigen Körperteilen lässt sie auch Dampf ab, um Überhitzung zu vermeiden.

>> Endgültiges Design





Kommentar des Designers

Während die meisten Mutationen auf Insekten basieren, sind die vollständigen Mutationen BOWs, die auf Tieren basieren. Den Napad haben wir zuerst designt. Wir verwendeten einen Gorilla als Vorlage und spezialisierten ihn auf Nahkampf. Deshalb sind seine Arme riesig und er ist sehr gewalttätig und aggressiv, was ihn zu einem eindrucksvollen Gegner macht.【Nakaoka】

>> Details

Strelats

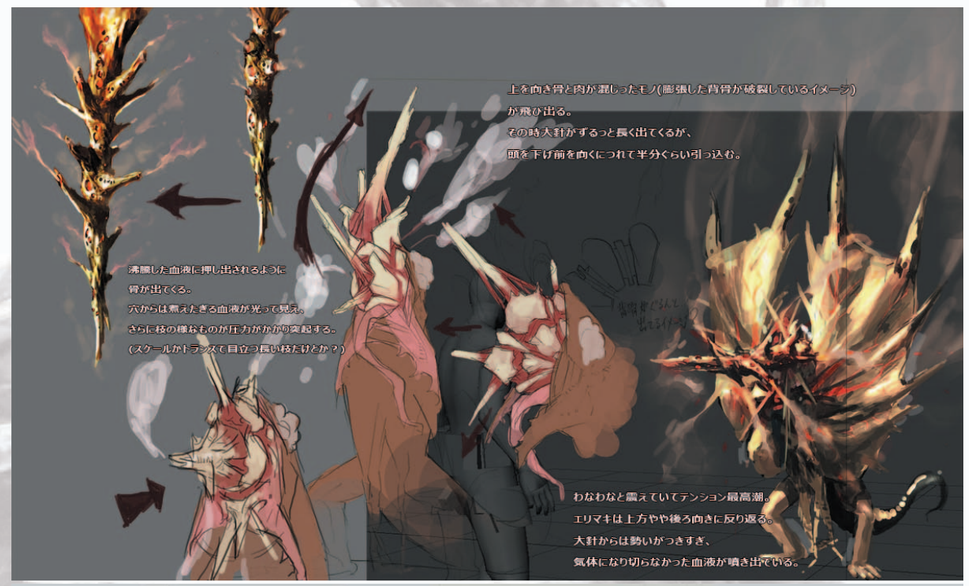
Diese Kreatur stößt ein Gas aus, sobald jemand ihr Revier betritt. Sie kann auch Teile ihres Kragens in Stacheln verwandeln und diese als Geschosse auf Gegner feuern. Sie bewegt sich sehr schnell und kann an Wänden und Decken hochklettern wie eine Eidechse. So kann sie nur schwer von Angriffen getroffen werden.

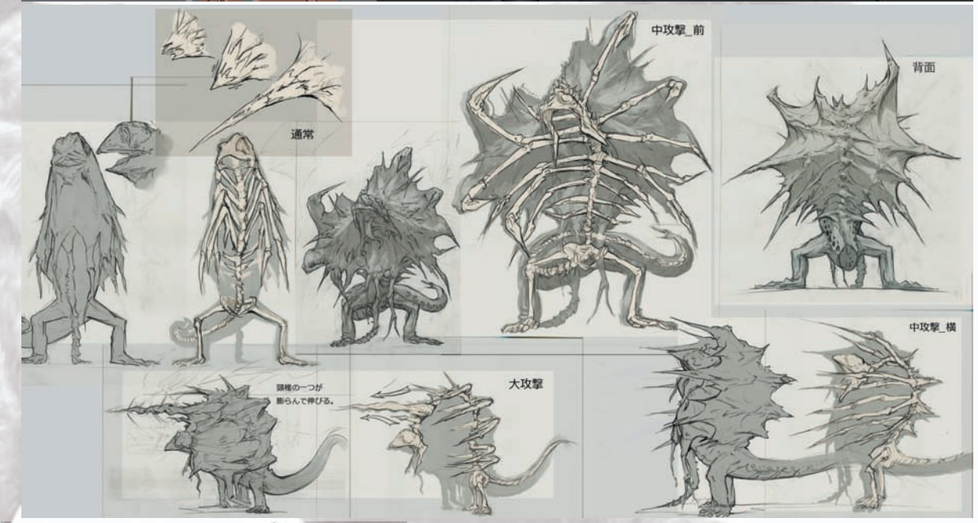
>> Endgültiges Design

Kommentar des Designers

Als Vorbild diente eine Kragenechse und das Grundkonzept war, dass sie auf Abstand bleiben und mit Geschossen angreifen kann. Während ihre Arme sich in schwache, insektenähnliche Anhängsel verwandelt haben, besteht der Kragen aus Knochen, die sie verschießen kann.【Nakaoka】

>> Design-Vorschlag





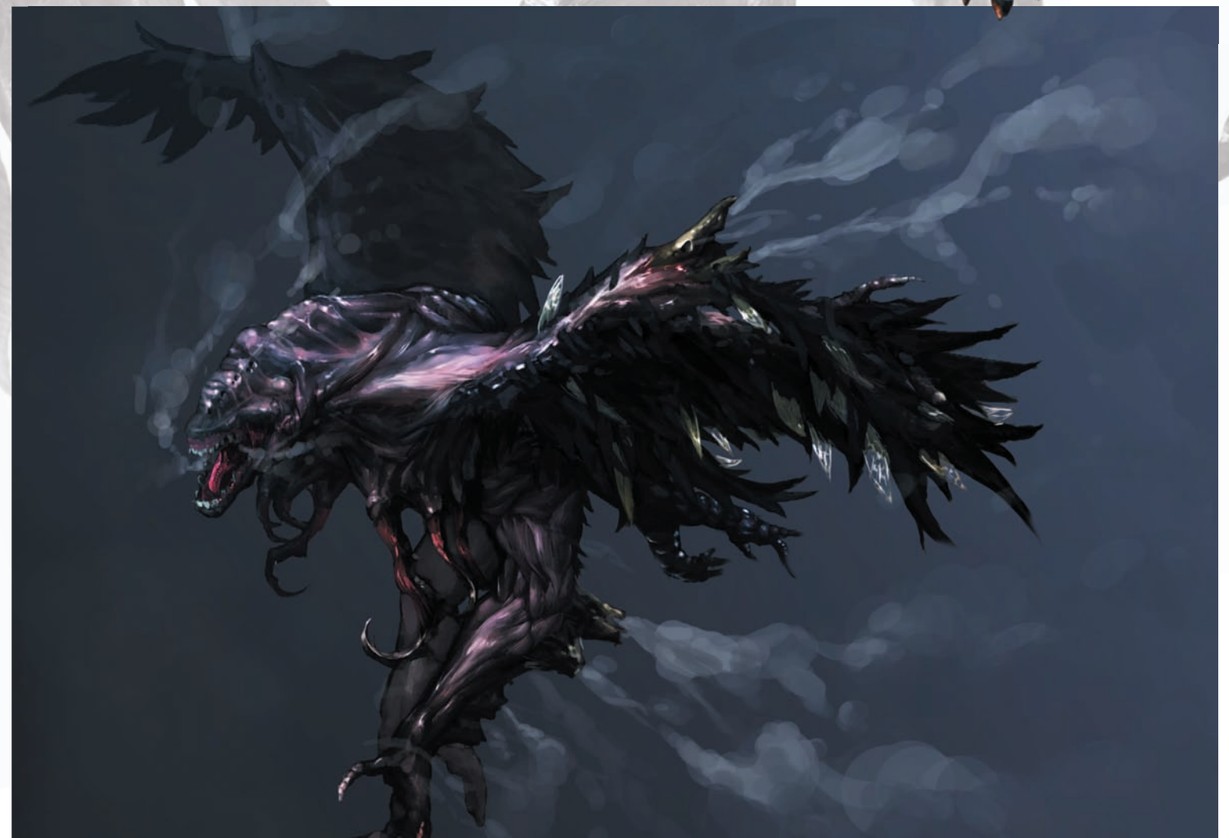
Kommentar des Designers

Der obige Designvorschlag wurde gemacht, während wir noch versuchten, zu erklären, wie der Kragen sich besonders bei Angriffen öffnet und schließt. Designvorschläge wie der von der Eule auf S. 181 rechts oben stammen von unserer Suche nach Tieren, die auch im wahren Leben mit Dingen schießen können. So etwa in diesem Fall: Eulen Dinge aus ihrem Magen ausspucken, also wollten wir das nutzen. Aber die Kreatur wurde ein wenig zu niedlich und schwer zu verwirklichen, also haben wir sie verworfen.【Nakaoka】

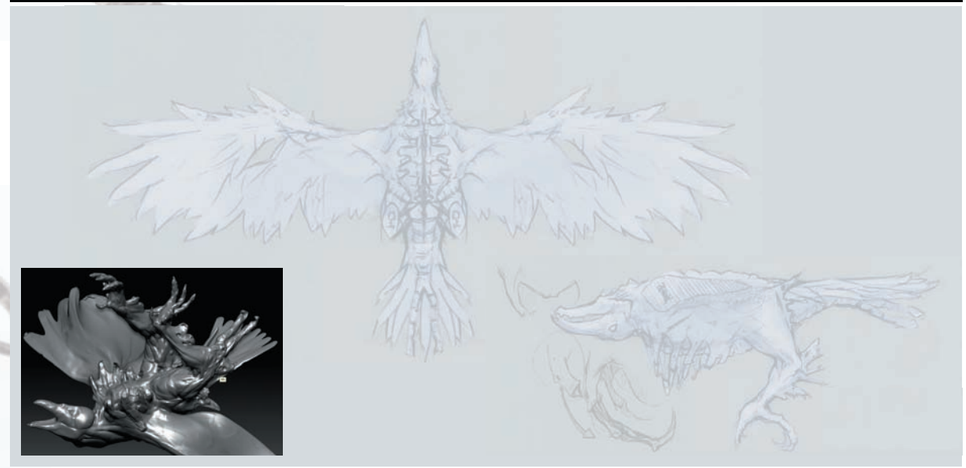
Mesets

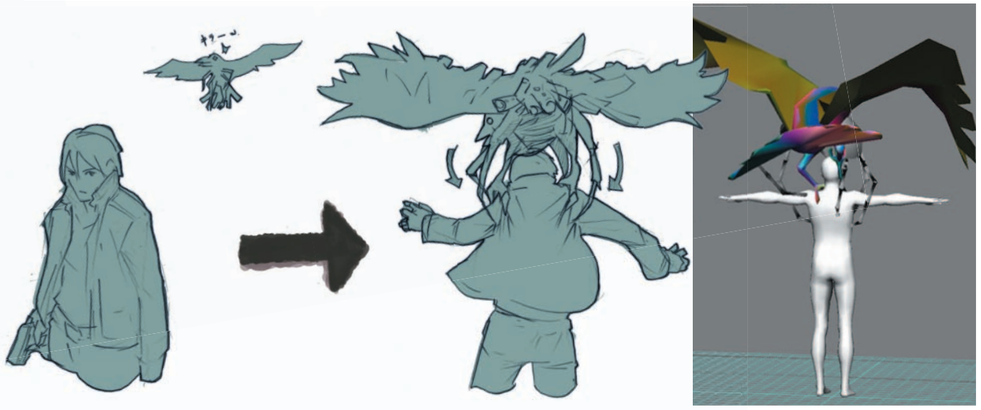
Diese Kreatur ähnelt einer Krähe und kann frei unter dem Schatten des Mondes umherfliegen. Wenn sie ihre Beute jagt, kreist sie darüber und fixiert sie, um sich dann plötzlich auf das Ziel zu stürzen. Sobald sie die Beute ergriffen hat, fliegt sie wieder nach oben und lässt sie aus großer Höhe fallen.

>> Endgültiges Design



>> Details





Kommentar des Designers

Wie man sieht, basiert dieses Design auf einer Krähe. Insektenflügel wurden vermischt mit Vogelgefieder. Die Beine sind zu Insektenbeinen mutiert. An den Details kann man erkennen, dass die Richtung von Kopf und Beinen umgekehrt wurde. Es sieht aus wie ein Mensch, der eine Brücke schlägt. 【Nakaoka】

>> Design-Vorschlag

>> Konzeptzeichnung

Kommentar des Designers

Wir haben das künstlerische Konzept vorgelegt und jeder mochte die Idee, also haben wir das Design früh vollendet. Für den Design-Vorschlag wurden wir gefragt „Wie wird es aussehen, wenn es fliegt?“ und „Wie wird die Silhouette für die Insektenbeine sein?“ Die Formen, die man hier sieht, sind im Grunde die gleichen, die wir für das endgültige Design verwendet haben.【Nakaoka】

Gnezdo

Kleine, bienenartige Kreaturen, die sich zusammengeschlossen haben und eine humanoide Form bilden. In diesem „Nest“ befindet sich eine Bienenkönigin, die als Kern fungiert. Die Königin steuert die Bewegungen der gesamten Gruppe und ihre Nervensysteme sind miteinander verbunden. Wenn die Königin getötet wird, sterben alle Bienen in der Gruppe.

Kommentar des Designers

Das Hauptkonzept war es, eine Gruppe von Insekten zu haben, die sich zusammentun, um eine humanoide Form zu bilden. Es ging weniger ums Design, als vielmehr darum, zu testen, ob wir diese Idee auch verwirklichen können. Wir konnten kein Modell dieses Monsters bauen, also hat das Spezialeffekte-Team hart daran gearbeitet, es umzusetzen.【Nakaoka】

>> Endgültiges Design

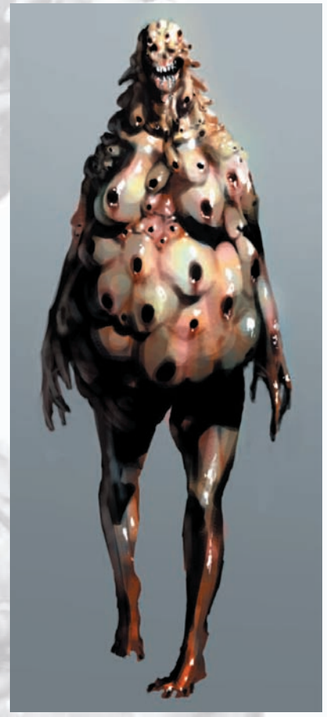
Lepotitsa

Sein Name bedeutet „schöne Frau“, aber sein Aussehen ist alles Andere als das. Das Zombiegas, dass durch seine Poren freigesetzt wird, verwandelt andere Organismen in Zombies. Ein Lepotitsa kann Gas im Umkreis von bis zu 3 Meilen freisetzen. Sie sind für den schaurigen Vorfall bei Tall Oaks verantwortlich.

Kommentar des Designers

Das Konzept hier ist, dass diese Kreatur andere Zombies erschafft. Es entwickelte sich ziemlich problemlos von der Design-Phase zur Modellierungsphase. Es sieht so aus, als würde es lächeln. Das liegt allerdings an den gespannten Muskeln. Ich denke, es hat tatsächlich überwältigende Schmerzen. Die Atemgeräusche haben wir wie Lachen klingen lassen, damit es noch verstörender wirkt. 【Takano】

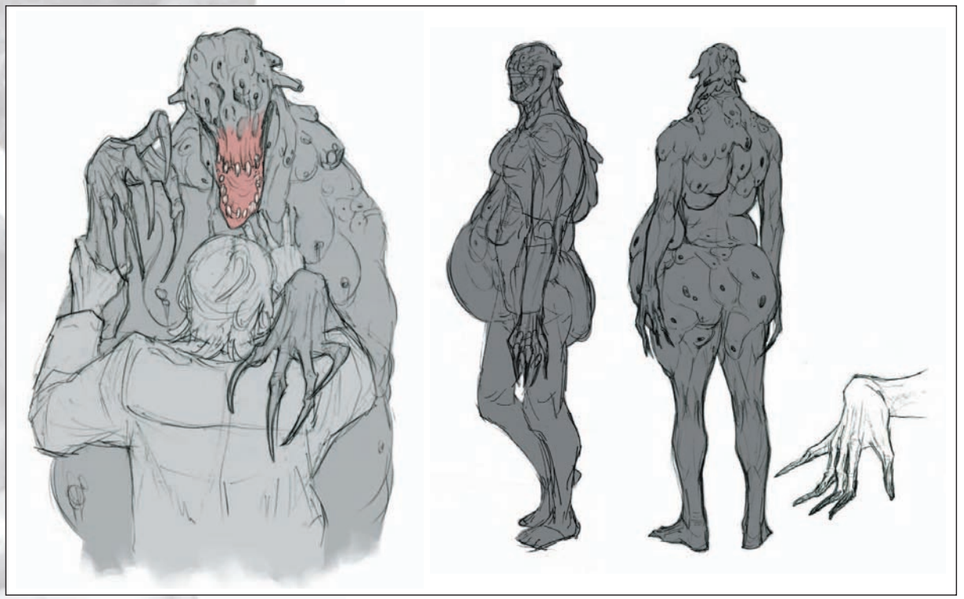
>> Endgültiges Design



>> Design-Vorschlag

>> Details

>> Rohskizzen



Kommentar des Designers

Monster, die durch Inhalieren des C-Virus entstanden, sehen weniger insektenartig und mehr humanoid aus, wenn sie sich weiterentwickelt haben. Ein Lepotitsa hat fast keine Insektenattribute und ist hauptsächlich humanoid. 【Takano】

Ogroman

Diese Kreatur ist ein paar Mal so groß wie ein Mensch und hat extrem viel Kraft, was ihr die Möglichkeit gibt, alles zu zerstören. Sie hat kaum ausreichend Intelligenz, um Befehlen zu gehorchen, und wird hauptsächlich in Kampfhandlungen als Frontkämpfer eingesetzt. Während des Bürgerkrieges von Edonia haben die Rebellen sie mit großem Effekt im Kampf gegen die BSAA eingesetzt.

Kommentar des Designers

Das Konzept war, ein infantiles Monster zu schaffen, es aber riesig zu machen. Die meisten erwarten von einem großen Monster, dass es aggressiv ist, also haben wir uns dazu entschieden, es locker und gleichgültig wirken zu lassen, was zu Bewegungen führt, die man nicht erwarten würde.【Takano】

>> Endgültiges Design

Kommentar des Designers

Dieses Monster ist sehr jung, also hat es noch keine Augen oder Zähne. Die meisten Mutationen sind weiß, und viele Kreaturen (so wie der Ustanak) machen einen beinahe albinoartigen Eindruck.【Takano】

>> Details 1

Rasklapanje

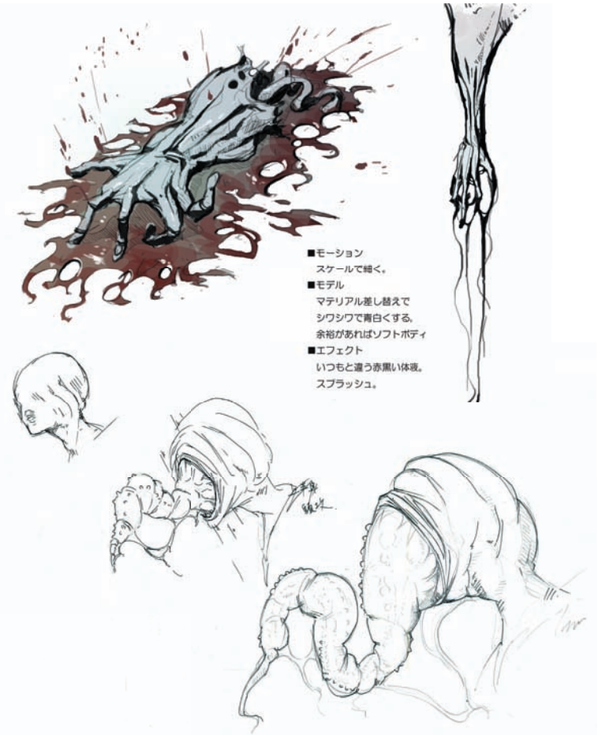
Die bläulich-weiße Außenhaut schützt das blutegelartige Innenleben, das diesen Körper ausmacht. Es kann nach Belieben die Gestalt wechseln, wie ein Organismus ohne Skelett. Die Außenhaut kann gänzlich vom Körper getrennt werden, weshalb es Teile seines Körpers abtrennen kann, während es ein Opfer angreift. Es hat eine Aversion gegen Feuer und hohe Temperaturen lassen den Hauptkörper buchstäblich aus der Haut fahren.

Kommentar des Designers

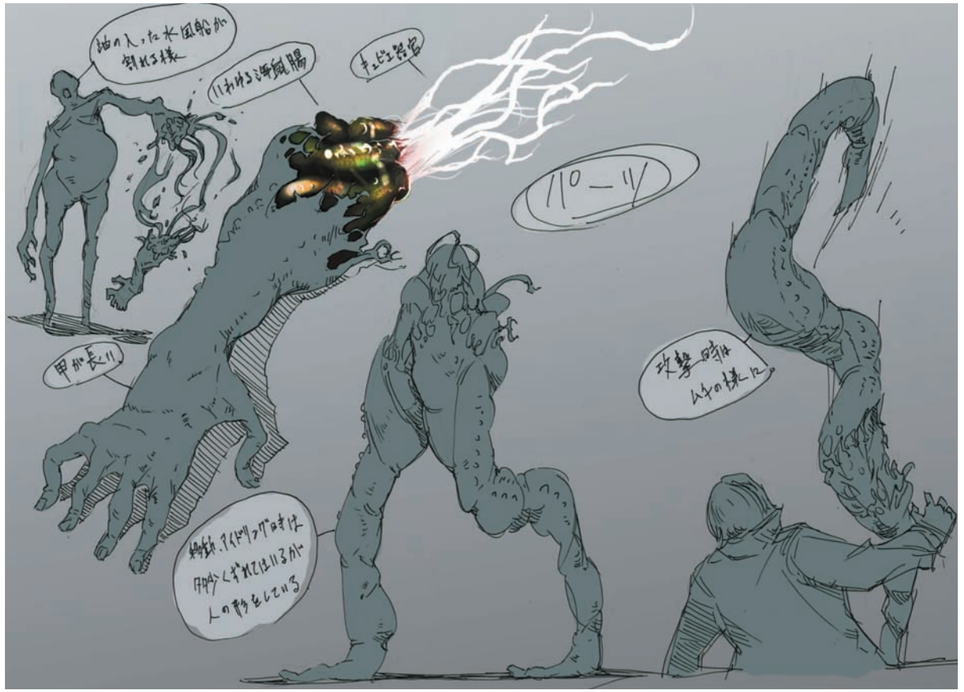
Unser Grundkonzept war, dass sich die verschiedenen Teile unabhängig voneinander bewegen. Also versuchten wir, von diesem Punkt ausgehend ein furchterregendes Design zu entwerfen. Von abgerissenen Körperteilen des Monsters angegriffen zu werden ist nur dann überzeugend, wenn es realistisch umgesetzt wird. Wir haben die Silhouette insgesamt sehr menschenähnlich gestaltet. Man kann also gut erkennen, welcher Körperteil (Hände, Füße usw.) abgerissen wurde. Das ist es, was den Gruselfaktor in die Höhe treibt. Das Design der Innereien basiert auf Seegurken.【Nakaoka】

>> Endgültiges Design

>> Details 1



>> Details 2



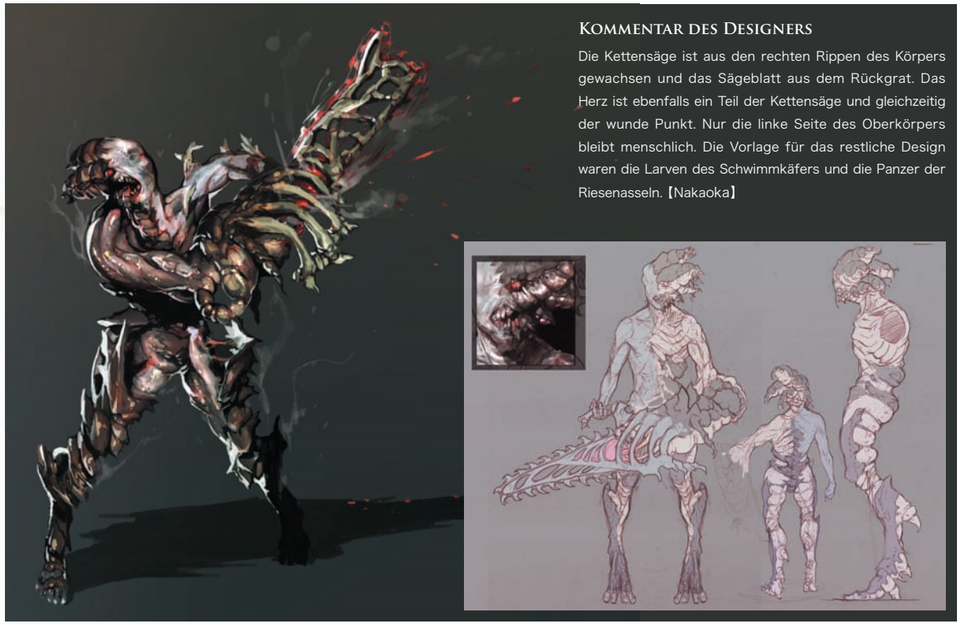
Ubistvo

Die Kettensäge am rechten Arm des Monsters ist aus seiner Wirbelsäule und den Rippen mutiert und enthält auch sein Herz. Wenn man den rechten Arm zerstört, stirbt das Monster. Obwohl seine Gestalt an einen Menschen erinnert, hält es ziemlich viel aus und wird jedes Ziel gnadenlos jagen und zur Strecke bringen. Nachdem es sein Ziel in die Ecke getrieben hat, wird es abgeschlachtet, wie es sein Name ja bereits andeutet.

Kommentar des Designers

Das Konzept dieses Monsters ist das einer lebendigen Kettensäge. Zuerst erschufen wir einen Entwurf, der so aussah wie der Monster eine mechanische Kettensäge hält. Wir wollten jedoch, dass die Kettensäge „lebendig" ist, also integrierten wir sie in den Körper des Monsters.

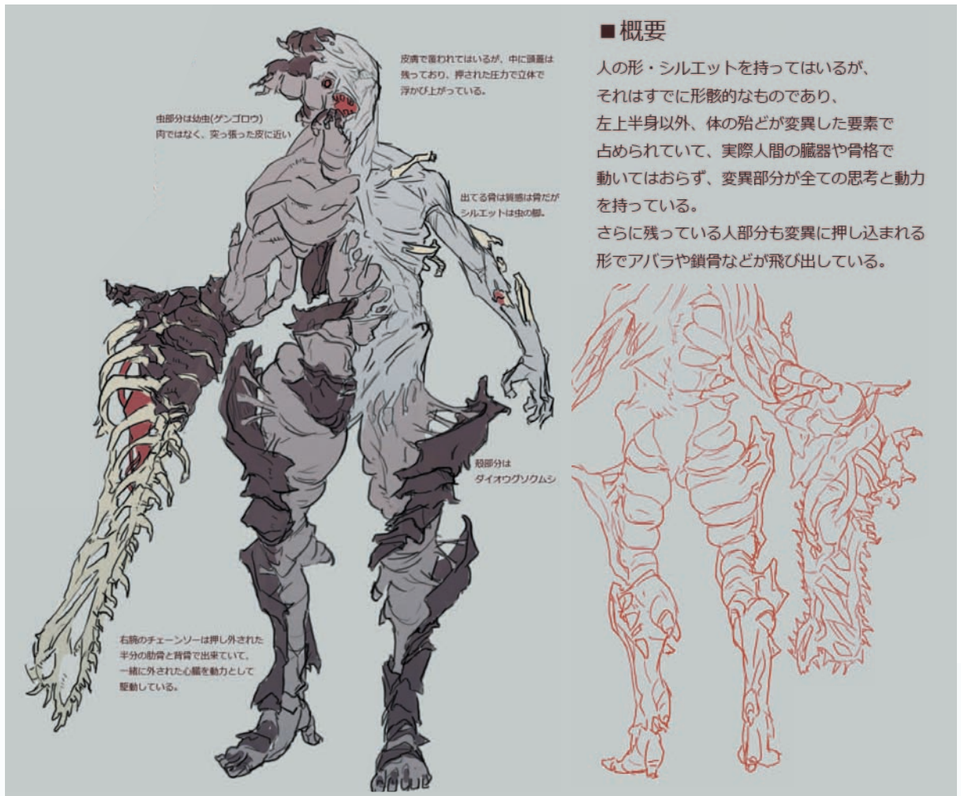
>> Endgültiges Design



Kommentar des Designers

Die Kettensäge ist aus den rechten Rippen des Körpers gewachsen und das Sägeblatt aus dem Rückgrat. Das Herz ist ebenfalls ein Teil der Kettensäge und gleichzeitig der wunde Punkt. Nur die linke Seite des Oberkörpers bleibt menschlich. Die Vorlage für das restliche Design waren die Larven des Schwimmkäfers und die Panzer der Riesenasseln.【Nakaoka】

>> Details



Brzak

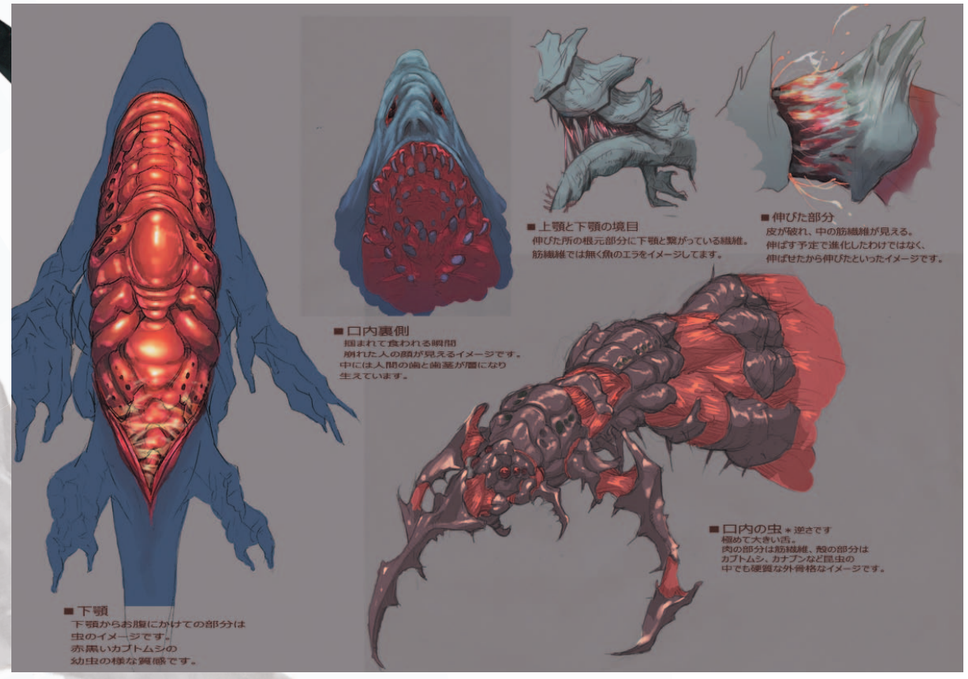
Diese BOW hat die Form eines riesigen Hais, entstand jedoch aus einem Menschen, der dem C-Virus ausgesetzt war. Sie hat fortgeschrittene Sinnesorgane entwickelt, mit denen sie Bewegungen der Wellen und des Wassers wahrnehmen kann. Sobald sie einen Menschen oder einen Zombie in der Nähe wahrnimmt, fällt sie mit einem brutalen Satz über die Beute her. Ihre Augen und Ohren sind kaum funktionsfähig, daher hat sie kein Interesse an Dingen, die sich nicht bewegen, wie etwa treibende Leichen.

Kommentar des Designers

Dieses Monster hatte ein genaues Konzept, das auf einem im Wasser schwimmenden Hai basiert. Da dennoch es ein Mensch ist, der durch die Infektion mit dem C-Virus mutiert ist, haben wir einige menschliche Körperteile beibehalten. In den Details auf S. 57 kann man erkennen, dass die vorderen Flossen wie menschliche Arme und die Spitzen wie Finger aussehen. Wir haben uns Mühe gegeben, diese menschlichen Merkmale beizubehalten.
【Nakaoka】

>> Endgültiges Design & Details 1

>> Details 2

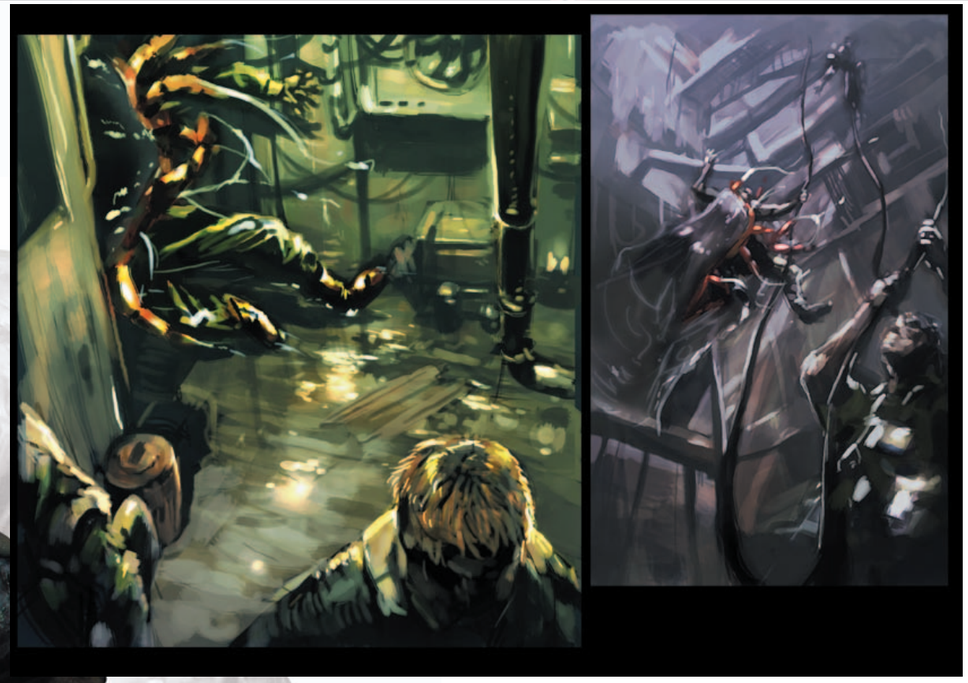


Iluzija

Dieses Monster hat die Form einer gigantischen Schlange und kann sich frei durch Gebäude bewegen, indem es alle Wände zerstört, die ihm im Weg sind. Es wird in Erregung versetzt, sobald es ein Opfer entdeckt, und sondert eine Flüssigkeit ab, die Licht von außen bricht, was ihm ermöglicht, mit seiner Umgebung zu verschmelzen. Dadurch kann es komplett versteckt an seine Opfer heranpirschen und als „Schatten" Furcht einflößen.

Kommentar des Designers

Das Konzept hinter diesem Monster war, eine große Schlange zu erschaffen, die unsichtbar werden kann. Obwohl es wie eine Schlange aussieht, war es ursprünglich ein Mensch, ähnlich wie der Brzak, sodass die Augen und die Wirbelsäule eine menschenähnliche Form behalten. 【Nakaoka】



>> Konzeptzeichnung

Kommentar des Designers

Das obere Design wurde gezeichnet, um zu messen, wie groß die Schlange sein würde, bevor wir das endgültige Design eingereicht haben. Die zwei Bilder darunter wurden im Projektvorschlag für eine Szene verwendet, in der BSAA-Agenten gefangen und weggezerrt wurden. 【Nakaoka】

USTANAK

Diese Kreatur, deren Name im Serbischen soviel wie „Aufstehen“ bedeutet, wurde von Neo-Umbrella geschickt, um Jake zu fangen. Sein Körper ist nahezu unverletzbar und es besitzt gewaltige Stärke. Es benutzt den Zusatzarm an seinem rechten Arm so, wie es die jeweilige Situation erfordert. Um seine Sehkraft zu verbessern, erschafft es Okos aus seinem Rücken. Diese Monster, die ihre Sinnesnerven mit dem Ustanak teilen, fungieren als zusätzliches Paar Augen.

>>Bohrarm

Kommentar des Designers

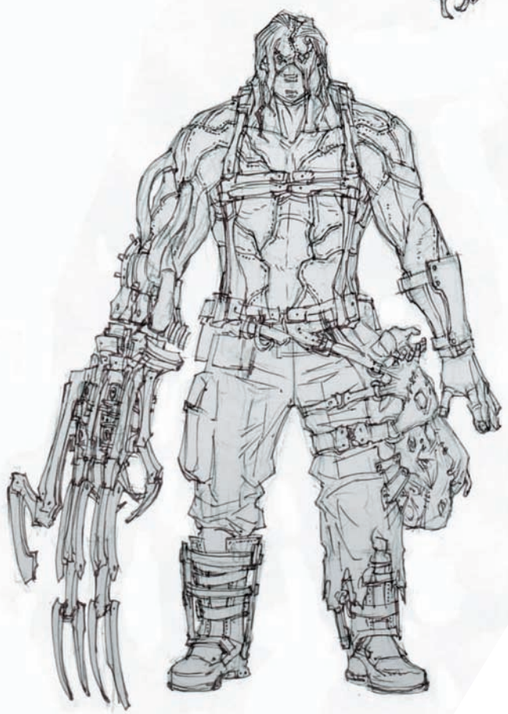
Jakes größter und furchterregendster Gegenspieler ist der Ustanak. Er ist dem „Nemesis“ ähnlich, der in früheren Teilen der Reihe auftauchte. Der einzige Lebenszweck dieser Kreatur ist es, Jake zu jagen. Weil Jake selbst sehr ungestüm ist, haben wir das Kreaturendesign sehr mächtig gestaltet. 【Kuroyabu】

>>Zusatzarm

>> Gatling

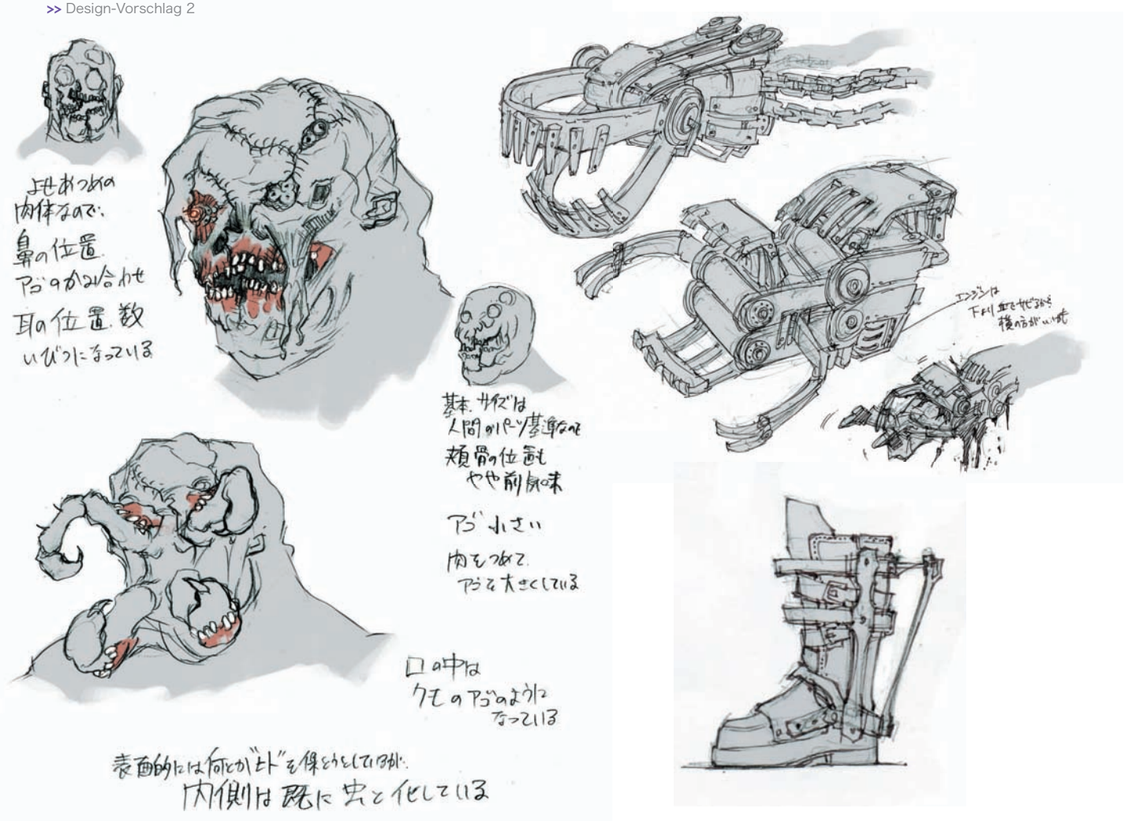
>> Oko

>> Endgültiges Design

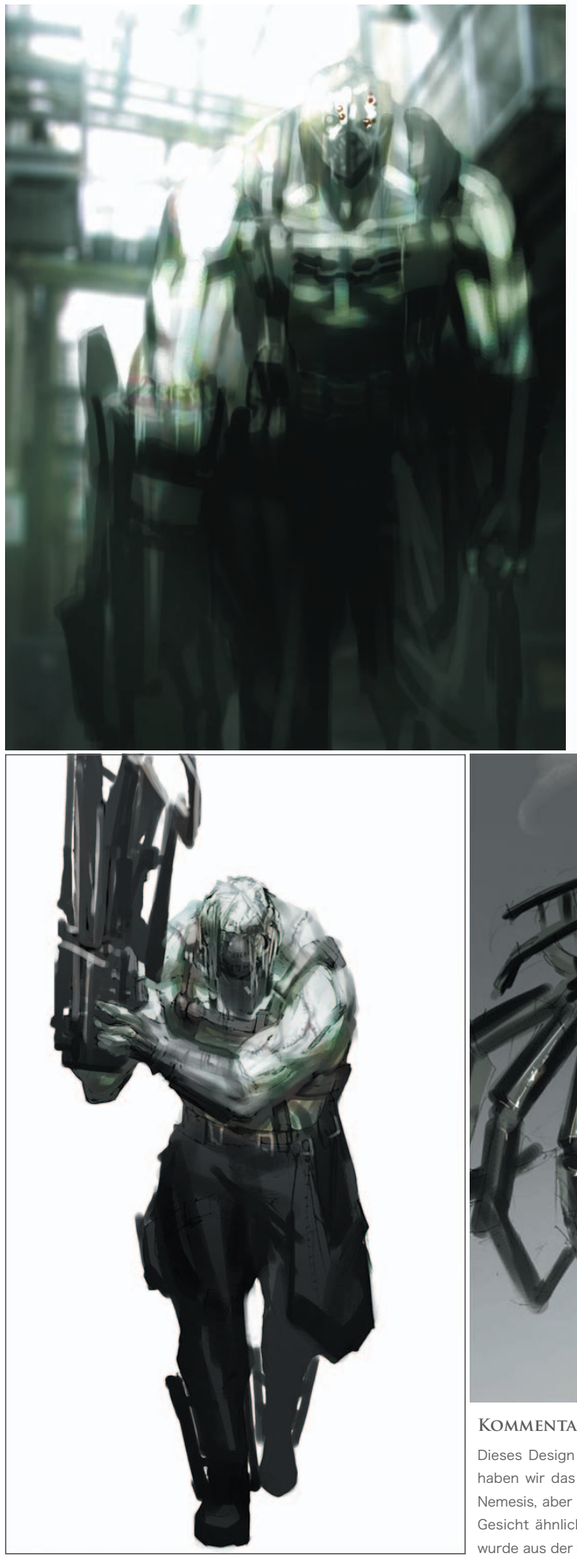


>> Design-Vorschlag 1

>> Design-Vorschlag 2



>> Design-Vorschlag 3



Kommentar des Designers

Dieses Design basiert auf dem Schlüsselmotto eines „weißen Dämons“, also haben wir das Äußere sehr weiß gestaltet. Zwar soll er anders aussehen als Nemesis, aber als kleinen Wink an die Fans der vorherigen Teile haben wir das Gesicht ähnlich gestaltet. Die Haut in seinem Gesicht ist nicht von ihm. Sie wurde aus der Haut anderer Menschen zusammengeflickt.【Kuroyabu】